AMSTRAD

CENT POUR CENT ARCADES



SOMMAIRE

HOUOU... MAIS IL EST FOU, CELLE LA, HOU... IL M'A JETÉ UN RESSORT!

COUCHO

AMSTRAD 100% aime ses fidèles lecteurs. Dorénavant, et à partir du numéro que vous tenez amoureusement entre vos mains, chaque mois verra ce magazine illustré par un dessinateur différent, mariant son univers à celui des circuits intégrés des machines de vos rêves. Notre premier invité est COUCHO, maître ès humours et père d'un nouveau journal de bandes-dessinées : LE BANNI. Alors, lisez Le Banni, et dévorez cet Amstrad 100% entièrement décoré par super COUCHO.

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de **MEDIA SYSTEME EDITION**
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Igor LEFEUVRE
Secrétaires de rédaction : Roseline SALEMBIER, Stéphanie MORDRET
Chefs de publicité : Chantal RENAULT, Frédérique COINTROT Tél. : 49.85.05.43
Ont participé à ce numéro : Robert BARBE, Léopold BRAUNSTEIN, Olivier FONTENAY, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, Dennis JARRIL, Alain KROURY, Nathalie MEISTERMANN, Pierre MISSIXE **Concept visuel :** Didier LEVALLOIS - **Administration :** Sylvie BRUTINAUD - **Service abonnements :** Michèle PLANÇON - Tél. 49.85.05.05 - 1 an : 11 numéros 209 F - **Photocomposition :** KASS Tél. 42.94.05.15 - Maquette : Nathalie LEGAY - **Photos :** Bruno RAOUX **Couverture :** COUCHO **Photogravure :** CSM Tél. 42.94.04.40 **Impression :** I.E.I. Lisses

Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1988. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.





VOUS AVEZ GAGNE !!!

Nous, on aime bien faire des cadeaux, des trucs sympa. Vous, vous aimez en recevoir ? Parfait, on va s'entendre. Il faut dire qu'on a un plan d'enfer. La société CTS vient de lancer une gamme de joysticks fa-bu-leux ! Ça va du meilleur marché, environ 70 F, jusqu'au super-hyper haut de gamme, le Cobra, près de 600 F. Pourquoi aussi cher ? Simplement parce qu'il est fabriqué en acier et en matériaux composites, genre navette spatiale. Mais lui, il n'explose pas, il est garanti deux ans et vous aurez vraiment du mal à le casser tellement il est solide. En plus, il est aussi bon que ceux des salles d'arcades, c'est tout dire ! Tous les mois, l'un d'entre vous en gagnera un. Sympa, non ? Ce mois-ci, j'ai exceptionnellement sélectionné Laurent Martin, qui habite dans les Yvelines et qui m'a écrit une supplique pour que je lui révèle comment obtenir l'invisibilité dans ELITE. Facile : il faut démolir un vaisseau invisible et récupérer ses containers: invisibilité par la touche Y. Il gagne un Cobra, le plus fabuleux de tous les joysticks. Merci Zythoun...

CTS vous offre aussi des kits de nettoyage pour lecteur 3 pouces. Ils sont les seuls à fabriquer ces petits engins bien utiles pour décrasser vos drives. Tous les mois, cinq kits à gagner. C'est du propre... Voici les gagnants : J.-P. Decossin, G. Gautheron, F. Bellec, X. Renault et H. Clarin. Veinards...

Enfin, comme CTS fabrique aussi des disquettes vierges, nous en ferons gagner deux boîtes de dix tous les mois, également au hasard. Ce mois-ci : Gérard Lamotte, pour son journal en PAO, Claude Le Moullec, pour ses réminiscences.

Un petit mot pour finir : les gagnants seront choisis tous les mois, au hasard, parmi les lecteurs adorés nous ayant envoyé des missives enflammées. A vos plumes.

LES MORMONS ATTAQUENT

Les mormons de Access Software, auteurs, entre autres, du fabuleux LEADER BOARD, préparent un jeu révolutionnaire, dont je n'ai pas encore le titre. Disponible d'ici trois ou quatre mois, c'est un logiciel d'arcades qui se commande avec la voix. Stupéfiant : le jeu est fourni avec casque et micro ! Quand vous hurlez "FIRE", tous vos missiles sont lancés vers les ennemis. Ca va être très, très dur d'attendre. Surtout que ces parfaits gentlemen préparent aussi un Leader Board "galactique", qui se passe dans la galaxie, pas moins !!!

FIL EN TETE

Selon FIL, le plus gros distributeur français (via Cable), les CPC devancent maintenant les Thomson en terme de nombre de logiciels vendus. C'est pas trop tôt ! Franchement, qui peut encore avoir un Thomson ???

JE VOUS AIME

Si, je vous jure. C'est pas de la démagogie : vous êtes vraiment super ! Déjà quand je vois la masse de courrier que l'on reçoit, c'est génial. Continuez ! En plus, y'en a parmi vous qui nous ont envoyé des bijoux, je n'ai pas peur des mots. Par exemple, Gérard Lamotte, qui édite son propre canard, Crazy'Croc, grâce à AMX Pagemaker. C'est super marrant et très bien foutu. Si vous aussi vous faites des trucs d'enfer, filez-nous un coup de tube, qu'on discute.



CRAZY CROC'

JOURNAL EN FREEWARE



SLOANE EDITION

EDITO Tremblez CROC'IDYLLE et autres feuilles de choux, CRAZY CROC' est de retour ... Photocopiez-moi, distribuez-moi, affichez-moi, epinglez-moi, scotchez-moi ou mangez-moi, mais ne me gardez pas sous une pile d'AMS MAG. poussiereux.

CRAZY CROC' vous plait ....? Vous avez des trucs en tous genres .....?
C'est simple, communiquez-les a SLOANE EDITION (tel: 16.85.51.13.83) ....

NEWS...

CRAZY CROC' a essaye pour vous le nouveau soft de DINAMIC, le deja fameux FREDDY HARDEST. Que dire de ce soft sinon qu'il reprend quelques-uns des principes qui ont fait le succes d'ARMY MOVE et GAME OVER. Meme scrolling lateral, meme jeu en deux etapes avec code d'acces et surtout meme lassitude du joueur apres quelques parties. Quant a la bande son, quelques grincements accompagne la page de presentation.
Pour inconditionnels uniquement.



CROCONEWS VOUS CONNAISSEZ .... ? CRAZY CROC' etait un fidele lecteur de ce journal digital. Malheureusement cela fait bien longtemps que le dernier numero est sorti. Esperons que les numeros 4,5 et ..... sortiront bientot. Au fait si vous connaissez la redaction faites passer le message ....

ET CROC'IDYLLE..? CROC'IDYLLE est une imitation de CRAZY CROC'. L'equipe de redaction est plus a l'aise pour manipuler les souris de la rue St Denis que celles d'un CPC. Enfin, CRAZY CROC' souhaite bonne chance a ces debutants malgre tout sponsorise par AMS MAG.



LISEZ CRAZY'CROC !

Coin Pros C Le DISCOLOGY nouveau est arrive. CRAZY lui prefere HERCULE II. A n'utiliser bien sur que pour SA copie de sauvegarde. (eh eh !!).

Soft

SENTINEL: Le CRAZY CROC' a beaucoup joue a ce jeu, et il est en mesure de vous donner quelques codes d'acces: 001 92416816 - 002 77651325 - 003 39380666 - 006 45600956 - 008 97558411 - 011 34120668 - 013 82497760 - 014 83619176 - 016 63076136 - 017 1816763 - 019 74546878 - 021 92261893 - 022 41108601 - 025 49636597 - 029 55711979 - 030 41062296 - 036 68261871 - 040 19390739. Les trois premiers chiffres indiquent le niveau de jeu.
Vous n'avez pas la doc? allez voici quelques touches.....
S (gauche) U (demi-tour) T (creer un arbre) B (creer un bloc) D (droite) H (projeter) R (creer un robot) L (h... (bas) A (absorber) Q (transferer).
Dans CRAZY CROC' toujours une DOC ....

LES BRITISH DEBARQUENT

La société anglaise British Telecoms (Rainbird et Firebird) tente une offensive vers la France. Il faut dire que vu le charisme de ses deux directrices export, Sarah et Ania, ça risque de marcher... Bref. Ne nous égarons pas. Au programme, une nouvelle gamme de logiciels bon marché, sous le label Silverbird. Les softs arrivent bientôt à moins de 50 F, et ils ont l'air d'être pas mal. Sous le label Firebird, on aura bientôt droit à VERMINATOR, un jeu d'arcade-aventure mignon et BLACK LAMP, où vous tenez le rôle d'un clown ayant à vaincre dragons et sorcières. Prometteur... (Distribution FIL).

POUR LES PROS

Ceux d'entre vous qui utilisent professionnellement leur CPC sont en manque de softs. Je sais, je sais, ne me dites pas le contraire. La société anglaise Arnor vient de développer toute une nouvelle gamme, du traitement de textes au mailing : Protext, Promerge, etc. Egalement annoncé, un langage C, le nec plus ultra des langages compilés. Ces produits au top niveau seront bientôt disponibles outre-manche et, si vous êtes nombreux à le demander, ils devraient peut-être réussir à franchir le Channel. Je vous donne l'adresse, si vous voulez les commander en Angleterre : Arnor, Protext House, Wainman Road, Peterborough PE2 OBU.

!!! JUSQU'OU S'ARRETERONT-ILS ?

Quand il s'agit de faire du fric, rien ne fait reculer un éditeur de jeux. La preuve en est que sort en Angleterre un jeu sur C64 qui porte le doux nom de Tchernobyl. Ah Tchernobyl! sa campagne riante, ses enfants irradiés, ses cadavres pustulants... Toujours plus loin dans le bon goût...

GASP !

Une erreur épouvantable nous a fait annoncer le mois dernier que SILIPACK, de Esat Software n'était pas dispo. Suite aux protestations effrénées de l'auteur, je vous confirme que le soft est bel et bien dispo. Et pan sur le bec de Zythoun. Sinon, rien de plus à ajouter à ce que j'ai dit le mois dernier : c'est un super synthétiseur pour votre bécane. A vous les plans Jean-Michel Jarre.

MOINS NUL ?

Le mois dernier, dans notre dossier BD, on vous disait tout le mal qu'il fallait penser de DAN DARE, le soft adapté de la célèbre BD anglaise. Ça a dû vexer Virgin, l'éditeur anglais, qui annonce DAN DARE II. Ca a l'air un peu moins nul, mais bon, rien n'est moins sûr...



JULIE ? !!! C'EST LA MEILLEURE

Vous ne connaissez pas Julie Cadin ? Elle a 11 ans et c'est la plus rapide de tous nos lecteurs, garçons et filles confondus. C'est en effet la première à avoir envoyé son bulletin d'abonnement à Amstrad 100%. Bravo ! Pour la féliciter, on lui a renvoyé son chèque et on a décidé de l'abonner A VIE. Au moins une lectrice fidèle, c'est déjà ça, pas vrai les mecs ?

J'EN PLEURERAIS PRESQUE...

... Oui, mais de joie. Ere informatique se prépare en effet à sortir l'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD en version CPC à la fin du mois de mars. La version ST de ce jeu a été accueillie, en Angleterre et aux USA, comme une véritable révolution des jeux micros, une bombe incroyable. Attendons de voir ce que cela donne sur nos machines, je croise les doigts...

MICROPROSE : PIRATES

Microprose, célèbre éditeur de simulations; va devoir changer de nom en raison d'un procès gagné par Micropro, créateur de logiciels pro sur PC. On ignore encore le nouveau nom qu'ils vont choisir. A propos de PIRATES, je vous signale que, contrairement à ce que je vous avais laissé entendre le mois dernier, vous n'aurez pas un test complet ce mois-ci. Ce logiciel fabuleux n'est pas encore vraiment dispo, et notre version pas complètement finie. Mais le mois prochain, c'est promis-juré-craché.

PARFUM D'EXPO

Un vrai journaliste, ça va sur le terrain, y paraît. Alors, j'ai été faire un tour à l'Amstrad Computer Show, qui se tenait à Londres il y a peu. Bof. Pas grand-chose de neuf pour les CPC et surtout très peu d'éditeurs de jeux. Malgré tout, j'y ai vu :

- Que les jeux français sont de plus en plus appréciés outre-manche, notemment, SAPIENS (Loriciels) et CRAZY CAR (Titus). Plein d'autres aussi. Allez les petits.
- Vu également la préversion du fabuleux HUNT FOR RED OCTOBER sur CPC. Ce simulateur de sous-marin, adapté d'un célèbre bouquin, a fait un tabac sur les 16 bits. Il arrive très bientôt et la réalisation est fabuleuse : il est pratiquement fini. Edité par Grand Slam Entertainment, qui prépare aussi une gamme de "Budget", des softs à tout petits prix, et PAC LAND, une sorte de PC MAN 3D qui a, lui, l'air assez quelconque.
- Entendu une rumeur loufoque : le 6128 sera arrêté pour laisser la place à un 16 bits. Amstrad Angleterre, très pince-sans-rire, a démenti en nous expliquant : "c'est vrai qu'on devrait arrêter le 6128. Après tout, on en vend SEULEMENT quelques milliers tous les jours...". Marrant.
- ARKANOID, le génial casse-brique adapté de salle d'arcades fait des petits : une suite arrive très bientôt. Si c'est aussi génial que le premier, Imagine va encore en vendre des milliards.
- Vu aussi le premier club de vente de logiciels. Dans le style France Loisirs, il propose à ses adhérents des sélections de logiciels à prix réduits, le choix du mois, etc. Ça a l'air intéressant, mais qui osera adapter l'idée en France ?
- Sinon, les Anglais bavent pour le PPC, portable compatible IBM signé Amstrad, à moins de 6000 balles. C'est vrai que c'est une machine géniale. Elle est déjà en vente à Londres, mais il faudra attendre avril pour les petits Français. Dur, dur.
- A part ça, on mange toujours aussi mal en Angleterre et les Anglaises sont toujours aussi moches. L'Angleterre ayant six mois d'avance sur la France, je signale aux nanas qui me lisent que la mode est très, très courte à Londres. Eh oui, même en plein hiver...







CPC EXCLUSIF

RODOS EST LA !!!

Ayant été faire une petite balade en Angleterre, nous en avons ramené, en exclusivité, RODOS. Mais qu'est-ce donc que RODOS ? Une puce ! Une toute petite puce qui fait moins de trois centimètres de long. Mais à l'intérieur de cette puce il y a, tenez-vous bien, rien moins qu'un tout nouveau système d'exploitation pour vos CPC. Etonnant, non ?



QU'EST-CE QU'UN DOS ?

Sans entrer dans des détails techniques qui dépassent, et de loin, le cadre de cette avant-première, arrêtons-nous deux minutes sur le DOS. Le DOS est l'ensemble des commandes qui assurent toutes les opérations ayant à voir, de près ou de loin, avec les lecteurs de disquette. Quand vous êtes sous Basic et que vous chargez un fichier, vous le faites grâce à l'AMSDOS. Ce dernier est malheureusement très limité et peu performant. S'il peut suffire pour les opérations courantes, il devient vite difficile à supporter. Comprendo ? OK. Fin du préambule et retour à RODOS.

ET UNE PUCE, UNE !

Un DOS peut être soit sur une disquette, comme le CPM, soit en mémoire morte comme l'AMSDOS. RODOS a été volontairement placé sur un chip par ses éditeurs, Romantic Robots (Oui ! Ceux qui ont fait la célèbre Multiface II). Résultat, un gain de vitesse important, le chargement ne prenant que quelques dixièmes de seconde. Inconvénient : RODOS ne peut fonctionner que si vous le placez sur un support de mémoire. Ces supports sont monnaie courante en Angleterre et commencent à se répandre en France. Pour notre part, à titre d'essai, nous avons mis RODOS à la place de la puce de la RS 232 Amstrad. Expérience concluante : ça fonctionne vraiment, la RS n'étant finalement guère autre chose qu'un support de ROM un peu perfectionné. Assez attendu, allumons maintenant le CPC.

AUTOBOOT FABULEUX !

Le démarrage de l'ordinateur est absolument normal. Seul indice de la présence de RODOS, une ligne (RODOS V2.03 INSTALLED) de plus à l'écran et un délai d'une ou deux secondes. Ça, c'est si on regarde d'un oeil distrait. Si on fait un peu plus attention, on s'aperçoit avec stupeur que la diode du drive a commencé à s'agiter pendant une demi-seconde. Gasp. Qu'est-ce donc ?

Après un long détour par la pré-documentation qui nous a été fournie avec la pré-version de RODOS, tout s'éclaire : c'est un autoboot ! Non, vous ne rêvez pas, un vrai autoboot sur CPC ! Pour ceux qui ne sauraient pas ce dont il s'agit, j'explique : vous mettez votre disquette dans le CPC, vous allumez la bécane, et le programme se charge tout seul. Un confort... Ici, l'autoboot détecte les fichiers binaires s'appelant DISC, à l'exclusion de tout autre nom. Très pratique pour démarrer tout seul un soft du commerce. Si le nom n'est pas le nom, vous pouvez toujours le changer grâce aux autres fonctions de RODOS. Quelles fonctions ? Ça tombe bien, on y arrive...

SUBLIME, FORCEMENT SUBLIME !

Impossible, encore une fois, de faire le tour de RODOS dans le simple cadre de cette avant-première. Essayons simplement de voir quelques petits trucs, et je vous promets qu'on y reviendra plus en détail très bientôt.

En fait, RODOS est un mini MS/DOS. Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : RODOS n'est pas MS/DOS et n'est absolument pas compatible avec lui. Simplement, ses créateurs sont visiblement des connaisseurs de l'univers IBM dont ils ont extrait une bonne partie des qualités qui l'ont rendu célèbre.

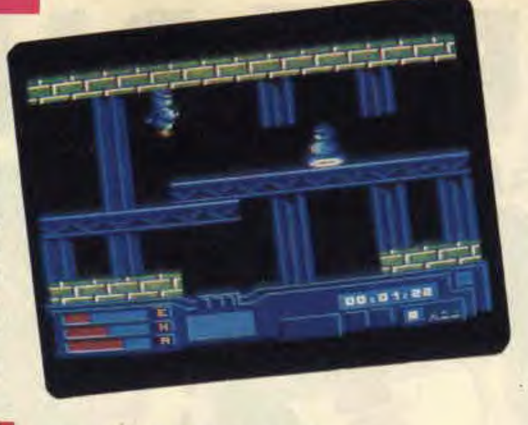
Par exemple, RODOS vous fait découvrir les sous-répertoires. Qu'est-ce ? Au lieu d'avoir un disk avec une soixantaine de fichiers parmi lesquels on a du mal à se repérer, on peut créer un sous-répertoire par la commande |MD,"USUL". Pour se rendre à l'intérieur de USUL, vous taperez |CD,"USUL". Là, vous pourrez sauver, je ne sais pas, toutes vos sources en assembleur, par exemple... Au catalogue, seul le sous-répertoire apparaît. On gagne énormément en clarté et en ergonomie. RODOS permet aussi de formater des disquettes trois pouces en 200 Ko, mais celles-ci ne peuvent être relues qu'avec un CPC équipé de RODOS. Sur un 6128, RODOS gère, sans programmation de votre part, un ram-disk de 64 Ko. Dommage qu'il ne soit pas sauvegardable sur batterie, mais bon tant pis, faut pas rêver. RODOS permet également de lire un document ASCII, par exemple un fichier texte, directement à l'écran. On continue dans les fonctions géniales : hardcopy de l'écran sur imprimante avec la syntaxe |COPY,7.

Attendez, ne partez pas, c'est pas fini. RODOS gère aussi les fichiers à accès direct, une grave lacune des CPC : les programmeurs apprécieront... Et c'est loin d'être tout : RODOS apporte une cinquantaine de nouvelles fonctions, toutes plus géniales les unes que les autres.

Seulement voilà : j'ai pas la place de vous en dire plus. Je vous promets que ce sera fait sans fautes, très bientôt. Surtout si vous êtes un paquet à m'écrire pour me le demander : c'est plus fort que moi, je craque toujours quand on m'écrit. Pour le moment, sachez que RODOS est disponible en Angleterre à partir de la fin février au prix de £ 24.99, soit, en tenant compte du cours de la livre, des frais de transports et de distributeurs, à peu près 300 F quand il aura franchi la frontière, ce qui ne saurait tarder. Et là, vous avez tous intérêt à courir l'acheter : vous allez découvrir un monde nouveau. Vraiment, je n'exagère pas...

PLUS FORT, SVP !

Quand j'ai chargé MAGIC SOUND, je n'en ai pas cru mes oreilles : voici un logiciel musical ébouriffant. Très riche au niveau des fonctions, il ne l'est pas moins par le nombre des rythmes qu'il a en mémoire et les possibilités qu'il recèle. Qui plus est, MAGIC SOUND est édité par un auteur indépendant, au prix de 295 F en disk et 350 en cassette. Je vous file son adresse : H. BITTNER, B.P. 7, 47500 Fumel. Un bon plan pour les musicos.



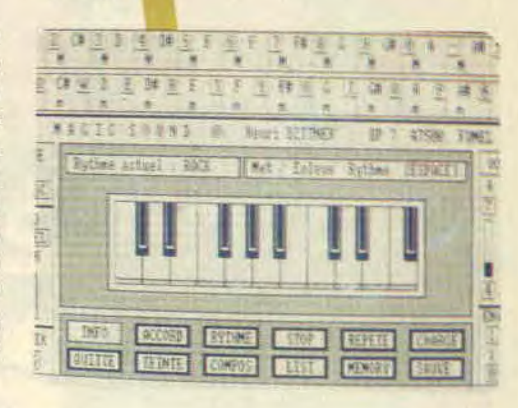


IL EST BOBO MON SOFT, IL EST BEAU...

Vous devez sûrement connaître BOBO, le personnage de BD des éditions Dupuis. Eh bien, le grand spécialiste des adaptations BD micro, j'ai nommé Infogrames, a encore frappé. Et voici le petit BOBO sur les écrans de nos bécanes. BOBO est prisonnier. Il n'a qu'un seul désir, s'évader. Seulement, les gardiens ont l'air plutôt vigilants... A vous de prendre son destin en main: le soft est super mignon et a l'air vraiment très bien. Bon excusez-moi, j'y retourne : c'est l'heure où les gardiens font leur ronde, je vais essayer de me glisser dehors. Et alors, salut la belle...

FRUSTRANT !

CYBOR est un autre logiciel de Softhawk (cf MOMY). Contrairement à ce dernier, il possède, lui, un intérêt évident dès les premières minutes de jeu : arcades-aventures avec un petit côté Sorcery qui devrait plaire aux plus jeunes. Problème, la réalisation technique laisse à désirer : scrolling saccadé en diable, bruitages quelconques, sprites ayant une certaine tendance à clignoter, etc. Dommage. Softhawk aurait mieux fait de ne faire qu'un seul soft. Tant pis, on fera avec. Là aussi, on va essayer de s'accrocher pour tout vous dire le mois prochain : dur métier que le nôtre...



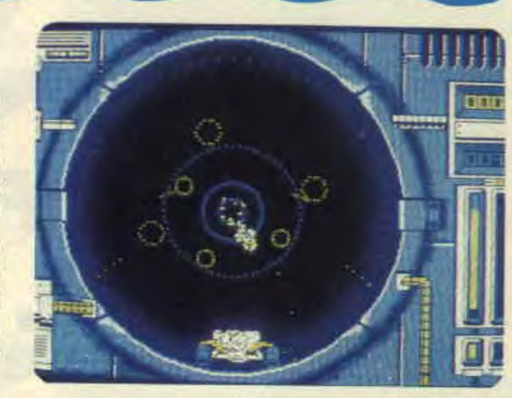
LE BLUES DE LA MOMIE

Softhawk est une jeune boîte française de Grenoble qui réalise généralement de bons trucs. Malheureusement, MOMY m'a un peu laissé sur ma faim : calqué sur le fonctionnement de ZOMBI (ou de HURLEMENTS, voir plus haut), l'intérêt est très limité. Au programme, une vaste exploration dans un souterrain égyptien. Tous les couloirs sont identiques, on ne voit même pas que l'on bouge. Par contre, c'est superbement dessiné, surtout le type qui vient de me descendre avec son colt. Gasp ! Bon, d'accord : d'ici au mois prochain, on va s'accrocher pour en voir un peu plus.



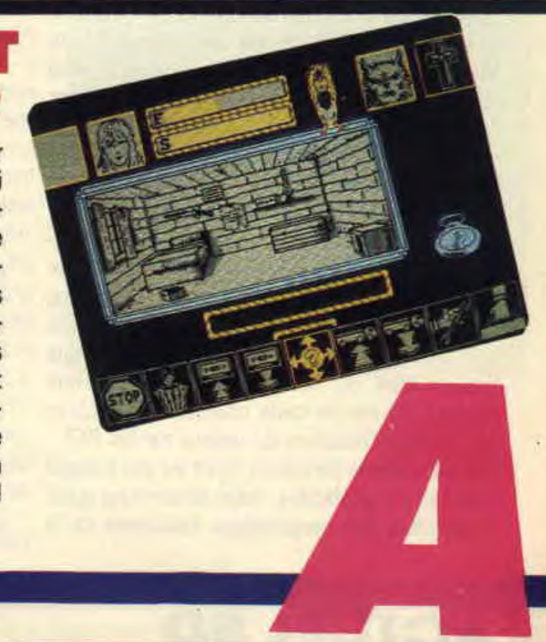
TEMPETES D'ADAPTATION

C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Soyez bien sûr que tous les éditeurs anglais et français connaissent le dicton par coeur. Tenez, je suis même sûr que certains pourraient le dire à l'envers. Par exemple Gremlin Graphics, qui, sous le titre de THE DUCK, nous prépare une nouvelle adaptation de TEMPEST, le célèbre jeu d'arcades aux graphismes vectoriels. Une de plus, me direz-vous. Certes, rétorquerai-je, mais elle a l'air peaufinée jusqu'au plus petit octet.



HURLEMENT DE ZOMBI ?

On continue dans la joie et la bonne humeur avec HURLEMENTS, de Ubi Soft, qui est ni plus ni moins la suite logique de Zombi. HURLEMENTS est réalisé exactement de la même manière que son prédécesseur : images superbes, mais toutes petites, aventures graphiques se commandant par icônes. Quelques différences quand même : on contrôle deux personnes au lieu de quatre, il n'y a plus de scrolling. Et surtout, depuis ZOMBI, bien des softs ont coulé sous les ponts et HURLEMENTS n'a plus le caractère novateur qui a fait le succès de son aîné. Malgré tout, l'énigme semble quand même passionnante. A voir...



ANGOULEME: CRISE ET BANDE DE

LA CRISE !

Malgré leurs stands envahis par une énorme marée humaine, les éditeurs avaient décidé de nous chanter leurs déboires, la crise, la lente décomposition de la presse BD, le vieillissement du public... Il faut dire que les nouvelles générations sont de plus en plus exigeantes en matière de bande dessinée, toutes sollicitées qu'elles sont par des moyens de communication de plus en plus nombreux et élaborés (dont ces fameux dessins animés interactifs bientôt sur TF1 et la CINQ).
Quoi qu'il en soit, beaucoup pensent que le support presse dans la bande dessinée finira par disparaître totalement. D'autres, plus optimistes, restent persuadés qu'une presse cheap et originale a toutes les chances de s'imposer sur un marché déstabilisé.



DIVA CONTRE CENSEURS.

La censure est indéniablement un thème éternel pour les créateurs de tout temps et de tout domaine. Cette année, les débats la conçernant étaient nombreux à Angoulême, menés par une Régine Desforges aux allures de diva vengeresse (Aaaargh ! Retenez-nous...). Si les discussions semblaient un peu tourner en rond, ne serait-ce que par l'absence même des principaux accusés (mais où sont les censeurs ?), ils nous permirent de découvrir les progrès réalisés par Gérard Leclaire dans son dernier album *Ego Transfert*, un dessin sublime et émotionnel pour une histoire à l'érotisme torride, un album qui le place désormais dans le peloton de tête des maîtres du noir et blanc. A lire absolument, si vous avez bien sûr les 18 ans requis.

PRESERVATIFS ET TAPIS BD.

Le festival d'Angoulême est LA manifestation BD importante en France. AMSTRAD 100% se devait d'aller y jeter un oeil, surtout à quelques mois de la sortie de toutes ces adaptations de bandes dessinées sur micro (cf. dossier spécial du n°1). Fin janvier, nous sommes entrés dans l'écran de notre OUT RUN, et avons enfourché la machine qui nous a menés directement à Angoulême, ville transformée pour quatre jours en véritable fourmilière humaine.
Cette année, le festival avait pour thème le cinéma, mais révélait en fait les innombrables produits dérivés, liés à la BD. Certains, d'ailleurs, des plus saugrenus, comme par exemple ces tapis aux motifs dessinés par rien moins que Druillet, Bilal ou Margerin (sublime !), entre autres... *Ou encore cette collection* de timbres BD lancée à l'occasion du festival par les P.T.T.
Parmi les autres domaines ayant eu des liaisons avec l'art du phylactère, nous retiendrons aussi la sculpture (les personnages fascinants de la Triade), le cinéma (était présenté en avant-première le nouveau dessin animé de René Laloux : *Les hommes-machines contre Gandahar*, réalisé à partir des dessins de Caza), l'informatique et les jeux sur micro, la BD interactive, et même des boîtes de préservatifs aux couvertures dessinées par les maîtres Margerin, Benoît ou Boucq!! Heureusement, nos corps et âmes vidés par tant de merveilles, régénérèrent leur énergie bionique sur le génial DOUBLE DRAGON, les organisateurs du festival ayant eu l'idée géniale de le mettre dans la salle de jeux de notre hôtel !

REPUBLIQUE FRANÇAISE
POSTES 1988 2,20
TARDI
LA COMMUNICATION

SSINEE.



F. Margerin

E. Bilal

GRAND PRIX DE LA VILLE D'ANGOULEME.

La remise des prix s'est déroulée cette année dans une ambiance bon enfant, emmenée par Bilal, grand prix 1987 de la ville d'Angoulême, avec tout de même une absence de rythme et de spectacle assez symptomatique du monde de la bande dessinée. Un bon point quand même : la synthèse des votes était traitée sur une bécane Amstrad, le CPC 6128. On a pu aussi remarquer l'absence du principal primé, Druillet, la révélation d'un petit nouveau au grand talent : Qwak, ainsi que la clairvoyance du jury pour avoir récompensé une oeuvre aussi dense et forte que le *Maus* d'Art Spigelman, une BD racontant les massacres de Juifs par les nazis pendant la Seconde Guerre mondiale, à ne surtout pas rater.



EGO-TRANSFERT G. LECLAIRE
Editions Régine DEFORGES © 1987



LE PALMARES :

Meilleur album français : *Jonathan Cartland - Les survivants de l'ombre,* par Michel Blanc-Dumont et Laurence Harlé (Dargaud).
Meilleur album étranger : *Maus,* par Art Spigelman (Flammarion).
Meilleur album pour la jeunesse : *Cori le moussaillon - L'expédition maudite,* par Bob De Moor (Casterman).
Meilleur premier album : *Le soleil des loups, par Qwak (Vents d'ouest).*
Grand prix de la ville d'Angoulême : Philippe Druillet pour l'ensemble de son oeuvre.
Alfred fanzine : *Sortez la chienne.*



ALBUM DU MOIS : FACES DE RAT de P'TIT LUC (éd. Vents d'ouest).

Depuis Serre, Mordillo, ou les grands caricaturistes des années 70 (Morchoisne, Ricord and co), le dessin d'humour semblait avoir du mal à se renouveler. Peut-être encouragée par le succès de Vuillemin (ne ratez surtout pas ses superbes apparitions sur le petit écran dans Direct à 12H30 sur Canal +), une nouvelle génération semble donner du coude pour se faire une place parmi les canons du genre. Parmi eux, le premier nom à retenir est P'tit Luc, que nous avons découvert à l'occasion d'une exposition des dessins de son album au festival d'Angoulême. Dans l'univers de ce talentueux dessinateur, les rats remplacent les gentils chiens de Peanuts, et le rouge agressif de l'hémoglobine tranche net avec les pastels de Mordillo. Ici, la poésie et la tendresse se cachent à l'ombre des poubelles, et les quelques humains présents subissent les outrages de héros-rats cachés au fond des pissotières. Il est à parier que d'ici peu, les rats de P'tit Luc hanteront les décharges de tous les magasins de gadgets.

Patrick GIORDANO.

Guy Delcourt



INTERVIEW : Deux éditeurs de bandes dessinées ayant tenté l'expérience de l'adaptatation avec INFOGRAMES.

AMSTRAD 100% : Comment en êtes-vous venus au mariage BD/Informatique ?

Guy DELCOURT (éditeur) : Guy Delcourt est une jeune maison d'édition. Nous n'avons pas encore d'auteur installé. Notre but est donc de travailler sur des idées nouvelles et excitantes. Par exemple, nous avons publié *La Bande à Renaud,* l'adaptation des chansons en BD, et, au vu du succès, un tome deux est en préparation, ainsi que deux albums de BD interactive : *Turlogh le rôdeur* et *La Citadelle pourpre.* L'alliance avec Infogrames s'est donc faite très naturellement, et la graphiste M.C. Gallavardin a parfaitement respecté l'esprit de Turlogh. Pour le moment, nous attendons les résultats, qui ont l'air encourageants.

Henri FILIPPINI (responsable BD aux éditions Glénat) : Infogrames, qui a réalisé l'adaptation des *Passagers* du vent, avait travaillé sur le programme minitel de Circus. Je pense que les produits dérivés de la BD sont un bon moyen de rentabiliser l'édition. Nous sommes d'ailleurs prêts à renouveler ce genre d'expérience. Les passagers du vent est un gros succès en tout cas.

AMSTRAD 100% : Angoulême 88 a mis en avant la crise et les problèmes des éditeurs. Comment voyez-vous l'avenir de la BD ?

G. DELCOURT : Il est vrai qu'il y a un manque certain de renouvellement des lecteurs. Mais il est passionnant de drainer vers la BD des fans de jeux ou de Renaud. Pour le futur, je crois beaucoup en une BD très dynamique, en des jeunes auteurs comme Qwak, qui a eu un prix au festival cette année.

H. FILIPPINI : Il faut dire que les jeunes sont saturés par les images qui bougent, et notamment par la télévision et ses lamentables séries. L'arrivée en force de la B.D. adulte a aussi entraîné un vide certain de la BD pour les jeunes lecteurs.

A

LES DEUX DOIGTS DANS LA PR



COMPACT DU MOIS :

MON GRAND FRERE EST UN ROCKER

(Boucherie production-Musidisc)

Les enfants n'ont jamais vraiment intéressé les artistes, et c'est un tort. On ne peut donc que louer l'initiative du label Boucherie et de son mentor François Hadji-Lazaro, qui propose aux plus jeunes (et aux autres) treize chansons pour enfants de sept à soixante-dix-sept ans réalisées par quelques-uns des meilleurs groupes français. Et le résultat est à la hauteur de l'idée, excellent, drôle et original. Procurez-vous le sans plus tarder, vous y entendrez Saturnin repris par Parabellum, La visite au zoo des Los Carayos ("Tu balances des cacahuètes au lion qui rit, qui pue, qui pète, tu confonds le vieux gardien avec le grand chef des babouins"), les Wampas au pays du touche-pipi ou Les Garcons Bouchers avec mémé au supermarché ("Y'a le rayon des fromages à côté de celui des poissons. Ça craint dans le voisinage, ça pue encore plus que chez tonton."). Vous aurez aussi le plaisir de retrouver des groupes qui se faisaient rares ces derniers temps, les Dogs et Metal Urbain, parents spirituels des Béruriers Noirs, qui nous offrent ici une version sublime et métallique du Rock'n roll de Gary Glitter. Dans cet album, si les influences punk sont nombreuses, on écoutera avec plaisir l'escapade country de Gilles Tandy (pour un Cowboy Joe contenant tous les clichés du genre), ainsi que l'inspiration "terroir" bien française des délirants Endimanchés. Pour parfaire le tout, le disque est superbement emballé, avec des dessins de gens aussi doués que Vuillemin, Di Rosa, Jean-Claude Denis, ou le génial Max. Croyez-moi, ce n'est pas tous les jours que l'on peut entendre un "disque dédié à tous les bébés du monde et aux bébés d'ailleurs, avec des petites cornes, des trompes et les pieds palmés".

GROUPE DU MOIS :

LES INNOCENTS.

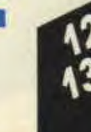
Les plus fouineurs d'entre vous les avaient sûrement entendus avant qu'ils ne croisent la route du succès avec leur chanson Jodie. En effet, les INNOCENTS existent depuis 1982. Leurs premières années d'existence ont été marquées par de nombreux concerts et par un premier 45 tours, Pamela, au tirage confidentiel, mais qui mettait déjà en avant leurs qualités mélodiques et leur goût marqué pour les belles images (grâce à un clip sympathique de Pamela qui, en 1985, avait représenté la France dans l'émission "Europe à gogo" retransmise en eurovision). Mais c'est en 1987 que les Innocents vont éclater à la face du grand public, en s'associant au producteur Jay Alanski. Ce dernier est un cas, abonné au succès sans jamais renoncer à la qualité musicale, il a travaillé dans l'ombre avec des dizaines d'artistes, de Lio à Jill Caplan. Les Innocents ont pour eux l'énergie d'un groupe soudé, des idées musicales, une image sexy et de superbes chansons mises en valeur par la voix chaude de Jipé. Jay Alanski leur a offert des arrangements riches et une cohésion sonore. La mixture idéale, que l'on retrouve avec bonheur dans leur toute dernière chanson : Et le temps n'attend pas, une chanson dans la lignée de Jodie, avec toujours ce piano omniprésent, ces labyrinthes de guitares et une mélodie entêtante. AMSTRAD 100% applaudit et attend le premier album des Innocents avec impatience.





THYMOTHY LEARY.

Rolling Stone, le journal-institution américain, a, en ce début d'année 1988, lancé son édition française. Dans le numéro 1, Thymothy Leary, l'un des leaders du mouvement psychédélique des années soixante, y parlait longuement de la cybernétique, de l'évolution et de l'utilisation des ordinateurs. Pour ceux qui l'auraient raté, en voici un mini-extrait : "Il a fallu que se répande l'usage de l'ordinateur individuel pour qu'on commence à comprendre le cerveau humain... En fait, la clé de notre avenir est là : on peut contrôler, et on contrôlera nos propres écrans. On est en train d'inventer des logiciels qui nous permettront de produire les films de notre propre cerveau, de monter nos propres spectacles de variétés...".





CHANSON DU MOIS :
ELSA FRAULEIN
LES PORTE-MENTAUX
(Comotion-EMI).

Décidément, la rubrique actu musique de ce numéro deux d'AMSTRAD 100% a la couleur du rock français. Les Porte-Mentaux, eux, fidèles à leurs premières amours, brandissent l'étendard d'un punk rock dans la lignée des Clash ou d'Oberkampf (dont ils reprennent sur scène l'hymne Couleurs sur Paris). Elsa Fraulein marque une certaine cassure avec les enregistrements précédents des P-M, bénéficiant d'une meilleure production qui met parfaitement en valeur le refrain efficace de la chanson. En bref, voilà un disque réussi, qui laisse augurer un avenir radieux pour les Porte-Mentaux.

EMISSION TELE DU MOIS :
NULLE PART AILLEURS (CANAL +).

Oui, je sais, vous êtes tous malades des Nuls, et rien ne vous ferait rater le rendez-vous quotidien qu'ils nous donnent tous les soirs sur Canal + (en clair), pas même une partie d'ELITE. Mais j'entrevois encore quelques irréductibles Gaulois, pourtant intelligents puisque lecteurs d'AMSTRAD 100%, qui ne connaissent pas encore les délires imparables du quatuor de choc : Chabat-Carète-Noby-Faruggia. Nulle part ailleurs, c'est d'abord un journal, totalement différent de ceux proposés par les autres chaînes, emmené par un Philippe Gildas très professionnel, qui mélange les informations traditionnelles à l'actualité culturelle (musique, cinéma, publicité, etc) avec une décontraction bien agréable. Nulle part ailleurs, c'est aussi et surtout les Nuls, leurs parodies de publicité devenues classiques du genre ("tu vois, avec Toniglandil, mes c..., c'est du béton"), leurs bandes-annonces bidons, leur journal corrosif, et tous leurs sketchs hallucinants (ne loupez surtout pas les apparitions du génial Bruno Carete en Misou Misou pétomane). Vous me direz : quel est le rapport avec la musique? Regardez les Nuls pasticher le groupe anglais Sigue Sigue Spoutnick, ou écoutez Alain Chabat vanter les mérites de Motorhead! Ce malade de hard rock qu'est Chabat serait même en train d'enregistrer son premier disque avec Philippe Manoeuvre... A suivre, donc.

DISQUE DU MOIS :
KICK-INXS
(Phonogram).



Les groupes et les artistes ont souvent une fâcheuse tendance à se reposer sur leurs lauriers dès que le succès frappe à leur porte. Les Australiens d'Inxs ont eux l'énergie suffisante pour améliorer chacune de leurs expériences discographiques, et ce pour notre plus grand plaisir. Leur dernier album est INDENIABLEMENT une réussite. Tentez l'écoute (on attend votre courrier). Ceux qui aiment le hard rock apprécieront leurs guitares tranchantes, les fiévreux du samedi soir leurs rythmiques d'ébène, les pointilleux se régaleront de leur perfection sonore et les filles se délecteront du physique du chanteur Michael Hutchence. Une forte personnalité, déjà comparée à Mick Jagger ou Jim Morrisson. Il multiplie en tout cas les coups d'éclat scéniques, avoue s'inspirer des romans du Marquis de Sade, et emmène le rock félin d'Inxs de sa voix souple et à forte tendance émotionnelle.



LA VIE EST UN LONG FLEUVE TRANQUILLE

La famille de Quesnoy



A ma droite, les Le Quesnoy, caricature d'une bourgeoisie de province coincée et dégoulinante de bons sentiments. A ma gauche les Groseille, zonards ubuesques et bourrés de mauvaises intentions. Au milieu, Momo et Béatrice, pieds nickelés contre Bécassine. Tour de passe-passe à la naissance le ci-devant Le Quesnoy grandira Groseille et la ci-devant Groseille, Le Quesnoy. La supercherie découverte douze ans plus tard provoque la consternation chez les bourgeois et la jubilation chez les prolo qui grands et généreux cèdent Momo à ses vrais parents moyennant finance. Comme un loup dans la bergerie, Momo chaparde l'argenterie et apprend à ses frères et soeurs l'ivresse de la colle sniffée au fond des garages. La fraîcheur et l'innocence des enfants arrachent, dans un grand fleuve bouillonnant, les principes et la destinée des deux familles. Etienne Chatilliez, cinéaste publicitaire connu pour ses spots d'Eram et de Free Time, signe ici son premier long métrage. Une comédie à la fois bien française et très originale qui évite les habituelles bidasseries franchouillardes. Et si l'influence étouffante de l'éducation est montrée de façon acerbe, elle ne résiste pas aux sentiments telle la tendresse de Momo pour sa nouvelle mère ou l'amourette entre le fils aîné Le Quesnoy et la petite Groseille. Le film est avant tout désopilant et très juste. Aucune vedette mais une brochette d'acteurs excellents avec notamment Patrick Bouchitey en curé moderne dans une parodie de fête paroissiale à mourir de rire.

EMPIRE DU SOLEIL

Si les voix du seigneur sont impénétrables, celles des cieux n'ont plus aucun secret pour Steven Spielberg. Son dernier film, EMPIRE DU SOLEIL, renoue avec la fascination du cinéaste pour tout ce qui évolue en état d'apesanteur ; se souvenir de *Rencontre du Troisième Type, E.T, 1941* et, dans une moindre mesure, des *Dents de la Mer.*

Empire du Soleil raconte l'histoire de Jim Graham, jeune Anglais séparé de ses parents le jour de l'attaque de Pearl Harbour et envoyé dans un camp d'internement au Japon où il passera quatre ans. Le film retrace l'épopée de cet adolescent, ballotté de prison en prison dans un pays en guerre. Et si Jim Graham sort indemne de ce déferlement de fureur, c'est grâce à sa volonté de survie soutenue par sa passion pour l'aviation. Mais à travers l'histoire de Jim ce n'est ni plus ni moins que la mort d'un enfant qui nous est contée. Lorsque dans la scène finale Jim dans un geste symbolique jette sa vieille valise contenant tous ses jouets et ses souvenirs d'enfant, il faut y voir un message de Steven Spielberg nous signifiant qu'il a atteint à la maturité de son Art. De fait, l'Empire du Soleil, synthétise de manière brillante tout ce que Spielberg avait ébauché dans ses films précédents ; la fabuleuse puissance du rêve et de l'imaginaire à façonner le monde à sa manière.

Sortie prévue le 16 mars.

N'ACHETEZ PAS CE SOFT,







C'est vrai ! Pourquoi acheter ce soft, puisque vous pourriez le voler ? Sauf que c'est... impossible ! Du moins pour l'instant et certainement pas par un amateur tel que vous ! Par contre si vous étiez membre, à part entière (et à jour de ses cotisations), de la Guilde des Voleurs, alors, là, no problème, les choses auraient été largement différentes...

T'AS REVISE ?

Attention ce n'est pas facile d'intégrer la fameuse Guilde. L'examen d'entrée, supervisé par le Maître lui-même, est constitué d'une épreuve unique : il s'agit de rançonner un château isolé, dont les richesses ont été parfaitement évaluées par le Maître et ses disciples, à un ferg près !

Je vous ai vu battre imperceptiblement du cil gauche... SI, je vous ai vu ! Vous ne saviez peut-être pas que la monnaie de la KEROVNIA était le "ferg" ! Bon, séance tenante, vous laissez tomber, votre journal, votre tasse de caoua, votre petite amie et vous vous précipitez pour jouer "THE PAWN", la meilleure aventure sur CPC à c't'heure, de chez Magnetic Scrolls, dont les auteurs ont récidivé avec l'objet ici présent qu'on en cause, c'est-à-dire "The Guild of Thieves"(pour ceux qui se seraient endormis !).

LICENCE ES CROC !

Votre première épreuve sera de sortir du bateau , sous l'oeil goguenard du Maître, et d'aborder l'île. Allez, on n'est pas chien, voici une aide gratos : tirez la corde et sautez sur la jetée, vous gagnerez ainsi 5 points sur un maximum de... 500 !

Ensuite, vous explorerez l'île en découvrant 2 lieux intéressants : le temple et le château. C'est dans le temple que vous devrez déposer vos trésors. L'accès en est aisé. Vous vous méfierez malgré tout, des objets sans surveillance, laissés à votre convoitise. Comme cette précieuse statue qu'il faudra laisser tomber avant qu'elle ne VOUS fasse tomber et toucher le fond.

LES PROPRIO SONT ABSENTS

Pour entrer dans le château, c'est une autre paire de Channel ! Faut pas embrasser la grenouille comme dans SRAM 9 mais aider un vieil homme à porter son fardeau et profiter qu'il soit connu du gardien, pour pénétrer la place.

Une fois à l'intérieur (avec un score de 10 / 500 facile !?!), on explore tout : des toilettes à la salle de billard, en passant par le salon de musique.

Examinez avec soin l'environnement, les tableaux, le carrelage car chaque objet recèle des indices. N'hésitez pas à glisser une paluche habile sur les meubles. Ainsi dans la salle de billard, vous remarquerez en essayant de jouer, qu'une des 3 boules refuse obstinément de rouler en ligne droite ! Qu'un trésor soit caché à l'intérieur, que ça me réveillerait pas en sursaut, que ce serait vrai, inspecteur !

A propos de peinture, c'est fou ce qu'on trouve comme croûtes dans cette turne ! Des tableaux abstraits, des aquarelles champêtres, des scènes de genre, des carrelages peints. Décrochez, vous aurez des surprises... (Bizarre cette scène orgiaque avec au centre de la pièce un ours en cage, d'autant plus qu'on en trouve une, de cage dans le château, et qu'un ours s' y morfond...).

Pendant que vous jouez les mickeys d'hôtel dans les nombreuses pièces, vous entendez qu'on annonce justement une "course de rats". Faut y aller ! Si, je vous assure, vous pouvez gagner jusqu'à 10 fois les 5 fergs trouvés dans le coussin du divan ! De toutes façons, cette somme est indispensable pour acheter un objet ayant, paraît-il, un étroit rapport avec l'amour et la nourriture... Enfin ce que j'en dis, moi... C'est rien que pour vous aider...

Y A UNE NOTICE ?

Bien sûr, qu'il y a une notice ! Elle fait 40 pages et c'est une édition spéciale de "La Choure", le canard des voleurs, avec une interview de l'historien de la Guilde "Sigismund BIDULE", le supplément spécial "Comment causer avec le programme", et une exclusivité : "La Triche (si on peut, on le fait !)", rédigée en Cyphéric, ainsi qu'une foule de petites annonces réjouissantes, comme cette photo de Samantha Gazou, 19 ans (avec tout ce qui faut où y faut), ou plutôt l'endroit où devrait se trouver la photo ... puisqu'un effronté l'a subtilisée avant qu'elle ne soit imprimée !
Dans le supplément, vous pourrez apprécier la vingtaine d'abréviations des ordres courants (DROP: DR, GET: G, WITH: WI, etc.), et les nouveautés comme les ordres <GO TO> et <FIND>,. Le premier permet de se rendre rapidement dans un lieu déjà visité, s'il n'y a pas d'obstacle majeur pour entraver la route, et sans avoir à taper le détail du trajet. Le second permet de retrouver un objet qu'on a laissé tomber en route sans avoir à revisiter tous les lieux.
Je rappelle que le Cyphéric n'est compréhensible qu'une fois entré dans l'ordinateur, après avoir tapé l'ordre <HINT> (indice). Une quarantaine d'indices sont ainsi disponibles, du genre : "Qu'est-ce que je fais dans les toilettes ?" (A votre avis ?!!), "Comment ouvrir le sarcophage", (Moi, si je peux me permettre, je me méfierais avant de...) ou bien : "Que faire dans la banque ?", (Un voleur ne poserait peut-être pas la question ...).

ET PIS QUOI ENCORE ?

Des graphismes plus colorés que ceux de "The Pawn", mais qui n'ont manifestement pas été conçus pour les CPC, c'est peut-être le seul reproche qu'on peut faire. Sinon vous aurez encore droit a un "contrat d'apprentissage et d'entrée" dans la Ligue, ainsi qu'une "carte de crédit" au nom de Walter Ego et un "dé" qui, bien que je n'ai pas joué longtemps, me semble légèrement pipé ! (Ça vous étonne ?)
"The Pawn" était jusqu'à présent le programme possédant le meilleur analyseur de syntaxe, le meilleur scénario, la meilleure ambiance, des graphismes acceptables et l'humour le plus débridé. Il semble bien que "THE GUILD OF THIEVES " lui ait "ravi" le titre de "Meilleur Programme d'Aventure". Normal et c'est pas du vol !!!

L.B.

***THE GUILD OF THIEVES* édité par Rainbird.**
Disk : 199 F.



VOLEZ-LE !!

Graphisme :	2/4
Son :	—
Animation :	—
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	19/20

95%

ENCORE TROIS TONNES DE PETITES CUILLÈRES, ET J'OBTIENS À L'AISE MA MAÎTRISE DE FAUCHE.







L'ENFER

Anciens combattants, apprentis Rambo, vous pouvez aller vous rhabiller ! Guadalcanal est un jeu de stratégie qui n'est pas à la portée du premier M.P. venu. Bien à l'aise dans vos charentaises, essayez donc de gagner vos étoiles de général. Allons z'enfants...

OURAGAN SUR LA MER DE CORAIL

La bataille de Guadalcanal intervient à un moment décisif de la guerre du Pacifique entre août 1942 et février 1943. Les Nippons ont perdu, lors des deux mois précédents, deux batailles aéronavales très importantes. Ces succès de la flotte alliée empêchèrent le projet japonais de débarquement en Australie. Dans la foulée, les Américains inventent une nouvelle méthode de combat : des groupes d'intervention (task forces), véritables bases aéronavales mobiles, sont créés. Réunis autour d'un porte-avion, ils assurent la protection grâce à une escorte de bâtiments lourds et légers. Tous les combats navals de cette période ne sont en fait que des duels entre porte-avions par chasseurs interposés.

UNE AFFAIRE DE COEUR

Pourquoi Guadalcanal est-elle si importante aux yeux des Américains ? La menace qui pèse sur l'Australie n'est pas écartée ; les Japonais progressent dans les îles Salomon et veulent empêcher les communications avec la Nouvelle-Calédonie. Ils pourraient ainsi, d'un saut d'hommes-grenouilles, envahir l'Australie et même la Nouvelle-Zélande (si, je vous assure, on n'aurait pas eu autant de problèmes avec les vrais-faux époux Turenge, y'aurait peut-être pas eu de DGSE et encore moins de défenseurs de baleines, c'est vous dire !). Mais voilà, le général MacArthur, commandant en chef des forces américaines, n'est pas du tout d'accord. Il a décidé de faire de Guadalcanal la base de ses contre-offensives. C'est la guerre.

A VOS RANGS !!!

Passons à l'action ! Deux cartes apparaissent à l'écran : une générale qui englobe l'ensemble de la bataille et une plus limitée servant au combat. Au-dessus se trouve une rangée d'icônes aussi diverses que pratiques. Sur le côté de la carte de combat, un tableau donne des renseignements sur l'unité où se trouve le curseur. Un premier scénario permet de se faire la main, sans conséquence sur l'issue du conflit. Première manoeuvre : se familiariser avec le commandement des troupes, c'est-à-dire avec les fonctions des icônes et connaître le moment où elles sont utiles. Dans ce scénario, les combats et les renseignements aériens ne sont pas pris en compte, ce qui simplifie les choses, car les navires ennemis sont visibles en permanence. Je ne dispose donc, pour combattre l'honorable adversaire, que de forces navales et terrestres. La glorieuse marine américaine est représentée par trois groupes d'intervention, le principal ayant pour navire-amiral le porte-avion "Enterprise".

L'intérêt tient surtout à l'apprentissage de la gestion des troupes, à l'acheminement du ravitaillement et de la chair fraîche pour les canons nippons (les fripons). Le moral et la maladie jouent un rôle important, il faut savoir se transformer en infirmier pour que nos braves soldats soient prêts au combat.

QUARTIER GENERAL AMERICAIN 19 H 30

Cette fois-ci, on ne rigole plus (c'est compris, les tordus du fond ? comme dirait le chef). Scénario 2 :

PACIFIC

je suis MacArthur et je ne vous permets pas d'en douter. La situation est complètement différente : les forces en présence sont dispersées. Mon escadre de ravitaillement est en route pour embarquer le matériel et la "bleusaille" dans les ports situés sur le bord droit de la carte générale. Les renseignements fournis, aussi bien sur terre par les scouts, que sur mer par les hydravions de reconnaissance, ont une importance capitale. Les navires et les avions ennemis ne sont visibles que lorsqu'ils sont à quelques kilomètres de nos propres troupes. Mais il ne suffit pas de les repérer ; mes avions s'acharnent dessus en vagues successives, je crée un roulement permanent des unités aériennes en attaque. Je fais décoller mes unités des deux porte-avions ou de l'aérodrome de Henderson situé sur l'île même de Guadalcanal. Lorsque je place le curseur sur une unité, une icône me renseigne immédiatement sur la situation et la condition de cette unité. Je donne mes ordres aux unités aériennes en cliquant sur une icône représentant un avion qui me permet également de diriger leur vol. En premier lieu, chaque unité doit décoller des différentes pistes. Leur action n'est pas immédiate, il faut d'abord qu'elles se remettent en formation de combat. J'utilise ce temps pour m'occuper des troupes terrestres. Après avoir activé un espion, je l'envoie faire un tour près d'une des deux bases japonaises entourant Henderson Field. Il me fournira ainsi de précieux renseignements sur les déplacements des adversaires, souvent au péril de sa vie. Pour l'instant, mes "marines" sont en position de défense. En cliquant sur une icône, je les mets en alerte et les dirige du curseur vers les bases nippones. Il faut qu'elles aient disparu avant six mois, foi de MacArthur !







PAUSE CIGARETTE

Je me retourne vers mon aide de camp : "Joe, sortez-moi donc une de vos bonnes bouteilles de wishky. L'année prochaine nous boirons du saké dans les rues de Tokyo". En me retournant, j'aperçois le serveur habillé en soldat nippon. Je hèle les M.P. : "Comment se fait-il que ce soldat ait pu parvenir au centre du quartier général?

-Excusez-nous général, il a dû se tromper de scénario".

C'est vrai que dans le scénario numéro 3, je dirige les forces de l'empire du Soleil Levant.

"C'est pas grave qu'on lui coupe la tête".

R'POS !!!

Le cours de stratégie étant terminé, voici tout de même quelques conseils : apprenez à bien manier la carte, située en bas de l'écran, représentée par un rectangle sur la carte générale. Ne faites jamais passer une unité aérienne au-dessus d'une piste, car, fainéants comme le sont les pilotes, ils atterrissent automatiquement et il faut attendre qu'ils soient à nouveau prêts pour les faire redécoller. L'étroitesse des passages entre les îles et la combinaison des combats, air, mer et terre rendent le jeu périlleux, et en font son intérêt principal. La présentation est de plus très soignée, ce qui ne gâte rien. Si vous continuez à pratiquer ce wargame vous finirez sûrement général, peut-être même ministre de la Défense. Les Américains ont mis six mois à détruire les bases japonaises de Guadalcanal. Il vous en faudra peut-être autant, quel que soit le camp que vous choisirez, pour parvenir à votre but. Après BATTLE FOR MIDWAY de PSS, GUADALCANAL de Activision vous entraîne dans la guerre du Pacifique, à quand Hiroshima mon amour ?

Général Lipfy

GUADALCANAL est édité par Actvision
Disk : 149 F- K7 : 99 F

Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	15/20

75%





LA MAIN AU PANIER

Mesdames et Messieurs, bonsoir ! En direct sur Antenne Plus, ce soir, la finale du championnat de basket intersoft opposera, à ma gauche Basket Master, d'Ocean et GBA BASKETBALL, d'Activision, surnommé TWO on TWO par les puristes, à ma droite. Du beau spectacle en perspective : de la sueur, du sang et des chaussettes trouées. Avant le début du match, présentons rapidement les deux équipes.

TWO ON TWO : 0
BASKET MASTER : 10

Avant d'être distribué par Ocean, Basket Master est né en Espagne. Et, comme le dit l'adage célèbre (et génial) : "De même que les Portugais sont toujours gais, les Espagnols sont toujours gnols". L'auteur de cette citation (Alphonse Allais, je crois) devait connaître Basket Master. Non pas que celui-ci soit gnol : il est superbe ! Le jeu ne met en présence qu'un seul joueur par équipe. Il y a donc deux joueurs en tout et pour tout (retenez bien ce chiffre). La représentation du terrain est horizontale, avec, en face de vous, une tribune bien garnie de spectateurs qui crient et s'agitent en fonction des actions se déroulant sur le terrain. L'ensemble est graphiquement très riche, très beau et bien animé. Les sprites très grands permettent de voir les adversaires se faire des grimaces. Dernier détail pour nos auditeurs qui n'auraient pas la couleur, l'ensemble se passe en mode 1 : 4 couleurs harmonieusement dosées.
Mais je vois l'arbitre qui rentre sur le terrain sous les huées des supporters. Je vais donc très vite vous présenter TWO on TWO



Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	2/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
	16/20
Note :	80 %



TWO ON TWO : 5
BASKET MASTER : 10

D'origine américaine (un bon "label" pour un basketeur, voyez les Harlem Globe Trotters), TWO ON TWO a d'abord été présenté, il y a environ un an, sur Atari St (très bonne version), et sur C64 (mouaif). Tout le problème est donc de savoir si la version CPC est plus proche de la ST que de la C64. Le duel incertain et sanglant qui va se livrer sous nos yeux gourmands nous le révèlera certainement. La présentation de TWO ON TWO est strictement opposée à celle de Basket Master : le terrain est ici dessiné dans un axe vertical, et une seule moitié de celui-ci figure sur l'écran. Si l'action se déplace vers la partie adverse, celle-ci s'affiche alors. Problème, les commandes de déplacement HAUT et BAS sont alors inversées.



Bah, on s'y fait très bien à la longue. Comme son nom l'indique, TWO ON TWO offre deux joueurs par équipe. Le titre, DEUX SUR DEUX, rappelle le "marquage à la culotte" qui se pratique dans les grandes équipes.
Deux différences essentielles donc pour le moment : la représentation du terrain et le nombre de joueurs. TWO ON TWO est lui aussi en mode 1, mais beaucoup moins réussi que son concurrent : les sprites mesurent un petit centimètre de haut et il n'y a aucun détail sur le terrain, les joueurs, le public, etc. Vous ne contrôlez qu'un seul joueur de votre équipe : son short change de couleur pour vous l'indiquer (à moins qu'il ne change, lui, de couleur, mais dans ce cas-là, il est vraiment très rapide...). Mais voici que l'arbitre siffle le début du match. Voyons donc les différentes options disponibles.

TWO ON TWO : 10
BASKET MASTER : 12

TWO ON TWO prend ici un avantage très net. Si les deux jeux proposent les options un ou deux joueurs, TWO ON TWO se révèle d'une richesse presque infinie. De multiples modes d'entraînement sont en effet proposés, du tir, au dribble, en passant par la technique. Rien de comparable chez son concurrent. Durant le match, TWO ON TWO permet également de définir la tactique à suivre, offensive à outrance, le couteau entre les dents, ou défensive à l'excès, la...heu, la peur au ventre. Votre partenaire est dirigé par le CPC, et il peut vous épauler en attaque ou rester frileusement en défense.

TWO ON TWO : 15
BASKET MASTER : 20

Mais les programmeurs de basket Master viennent de prendre un avantage qui sera très certainement capital : les deux joueurs se laissent diriger très facilement et, au bout de quelques secondes, on a le jeu en main. Il est possible de faire des contres, des tirs à mi-distance (trois points), et même des fautes sur l'adversaire. Attention d'ailleurs, cinq pénalités et c'est l'expulsion et le retour, solitaire et honteux, au vestiaire. Par contre, TWO ON TWO se révèle brouillon et difficilement jouable. Il nécessite en tout cas un long entraînement pour être exploitable. Dommage !

TWO ON TWO : 15
BASKET MASTER : 30

Ah la la. Je ne dirai qu'un seul mot : Mesdames et Messieurs, Bonsoir. Alors que TWO ON TWO faisait un forcing effréné pour reprendre l'avantage, une contre-attaque dévastatrice vient anéantir tous les espoirs britanniques. Un attaquant de Basket Master a en effet réussi un smash : grâce à sa détente fulgurante, il a littéralement "posé", mais avec une grande violence, le ballon dans le panier. Et là, tenez-vous, tous les CPCistes ont eu droit au ralenti de l'action EN GROS PLAN. Le terrain et les joueurs sont trois ou quatre fois plus gros ! C'est magnifique, c'est stupéfiant, c'est extraordinaire, Mesdames et Messieurs, bonsouaar !





Robby a encore fait des siennes

TWO ON TWO : 15
BASKET MASTER : 30

Une victoire longtemps incertaine mais qui a fini par se dessiner, pour se terminer en une déroute de l'équipe adverse. Chez nos valeureux et malheureux amis de TWO ON TWO, les meilleurs ont été : "Les options, ultra-riches et presque inépuisables, l'animation, sans plus". Chez BASKET MASTER, toute l'équipe mérite un coup de chapeau : dessins très fins et humoristiques, animation très, très détaillée, facilité de jeu. Et le zoom en replay est génial. Le meilleur critère : on y joue depuis des heures et des heures sans discontinuer, et, à cause de ça, on sait même pas si le journal paraîtra à l'heure. Un grand logiciel, comme il y a en a malheureusement trop peu souvent. TWO ON TWO reste malgré tout intéressant, mais pour les fans de basket qui pourront élaborer des stratégies, respecter certaines techniques habituelles, etc.
A vous Cognac-Jay, à vous, les studios. Mesdames et Messieurs, bonsoir.

Léon Zythoun

BASKET MASTER* édité par *OCEAN. Disk : 149 F
K7 : 99 F.
GBA BASKETBALL* édité par *ACTIVISION. Prix : nc.



Graphisme :	1/4
Son :	1/4
Animation :	3/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	1/4
Notice :	4/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	12/20

60%

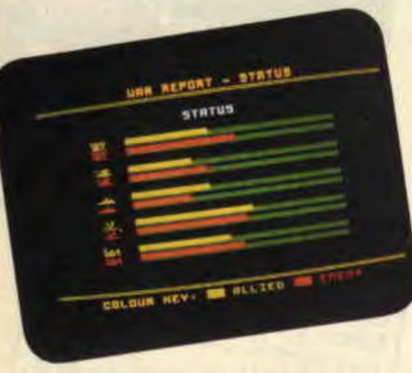


JOIN THE U.S. AIR FORCE









Pour les fatigués des TacTac BoumBoum sans queue ni tête, pour ceux qui trouvent les wargames trop statiques ou les simulateurs de vol trop compliqués, voici le jeu qu'il vous faut : ATF (Advanced Tactical Fighter).

BRAIN STORMING POUR FAN D'ARCADE

Me voilà avec, entre les mains, un fameux bijoux : dernier sorti des usines d'armement américaines, l'ATF est une vraie petite bombe. Tout est fait dans cet avion pour décharger au maximum le pilote des contraintes du pilotage. Il n'y a qu'à pousser les gaz à fond, tirer sur le manche et la promenade commence. J'ai peu de temps pour me familiariser avec l'appareil, le pilote de l'ATF est demandé d'urgence pour mission immédiate.

PREMIERE MISSION

C'est toujours pareil avec ces militaires, il faut être opérationnel tout-de-suite ou adieu Berthe. J'ai quand même réussi à choisir moi-même la mission à remplir Je sélectionne sur mon ordinateur de bord la cible à atteindre. J'ai le choix entre cinq types de cibles : les bases, les forces terrestres (représentées par un char), les forces navales (représentées par un bateau), les communications ou l'industrie. Commençons par un char, ça ne devrait pas être trop difficile, surtout que je dispose pour le détruire de deux types de missiles. Tout d'abord les missiles Asraam que l'on guide grâce au joystick, mais dont la portée est limitée au champ de vision. Et, plus fort, les célèbres missiles Maverick qui, une fois largués foncent droit sur la cible présélectionée.

PLAN DE VOL

Après avoir fait le plein de munitions, de missiles et de fuel, je clique sur le bouton de feu. Apparaît alors l'écran visuel principal. Pour bien montrer qu'il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, l'avion apparaît vu de derrière et légèrement de dessus. L'azimut et la distance de la cible sont en haut de l'écran ainsi que ma boussole et le missile sélectionné. J'incline le joystick pour que ma direction corresponde à l'azimut de la cible et je fonce droit dessus. Le scrolling en trois dimensions est rapide et très fluide. Un altimètre et le quadrillage du sol permettent d'apprécier les reliefs. Pour éviter les repérages radar, j'enclenche l'équipement de suivi automatique du terrain à basse altitude (touche T). Sur le côté gauche de mon écran, un scanner à courte portée m'indique que trois objets arrivent face à moi. Ils clignotent ce sont donc des intercepteurs, les unités à terre restant fixes. Mes canons entrent en action, pas de quartier pour les ennemis de la liberté. Trois intercepteurs au tapis... Pas mal pour un débutant ! Passons aux choses sérieuses, ma cible se rapproche, à 50 kilomètres je largue un petit Maverick. En deux secondes, il disparaît de mon champ de vision. Quelques secondes plus tard une superbe explosion éclaire le ciel pendant qu'un message apparaît pour signaler la destruction de la cible.

LE GRAND CIRQUE

Un intercepteur m'arrive par derrière, je ne l'avais pas vu, occupé que j'étais par le largage de mon missile. J'appuie à nouveau sur la touche T et peux ainsi reprendre de l'altitude. Mais ce salopard n'a pas attendu ma manoeuvre, il se place dans mon sillage et me largue une petite rafale de derrière les fagots. Damned ! J' ai beau essayer de me dégager en alignant virage sur virage, rien à faire. J'ai juste

le temps de voir la cible que je viens de détruire. A chaque rafale qu'il m'envoie, mon avion sursaute et j'ai du mal à garder mon sang-froid. Finalement après quelques montées et quelques descentes, mon adversaire me lâche la grappe. D'un virage serré, je me mets dans son sillage et lui largue un Asraam que je dirige droit sur son réacteur. BOUM ! A la casserole !

ATTERISSAGE SANS RISQUE

D'une touche j'interroge mon ordinateur de bord : l'état de mon appareil n'est pas très brillant. De plus, la puissance des moteurs a largement baissé. Heureusement, en bas de mon écran un voyant rouge clignote : il m'indique que je suis à proximité d'une base alliée. Je peux donc enclencher le système d'atterrissage automatique. Je vous avais bien dit que l'ATF vous dégage de toutes les contraintes du pilotage. Je n'ai plus qu'à regarder mon avion se diriger vers la piste et atterrir sans problème.

CHARGEMENT/RENSEIGNEMENT

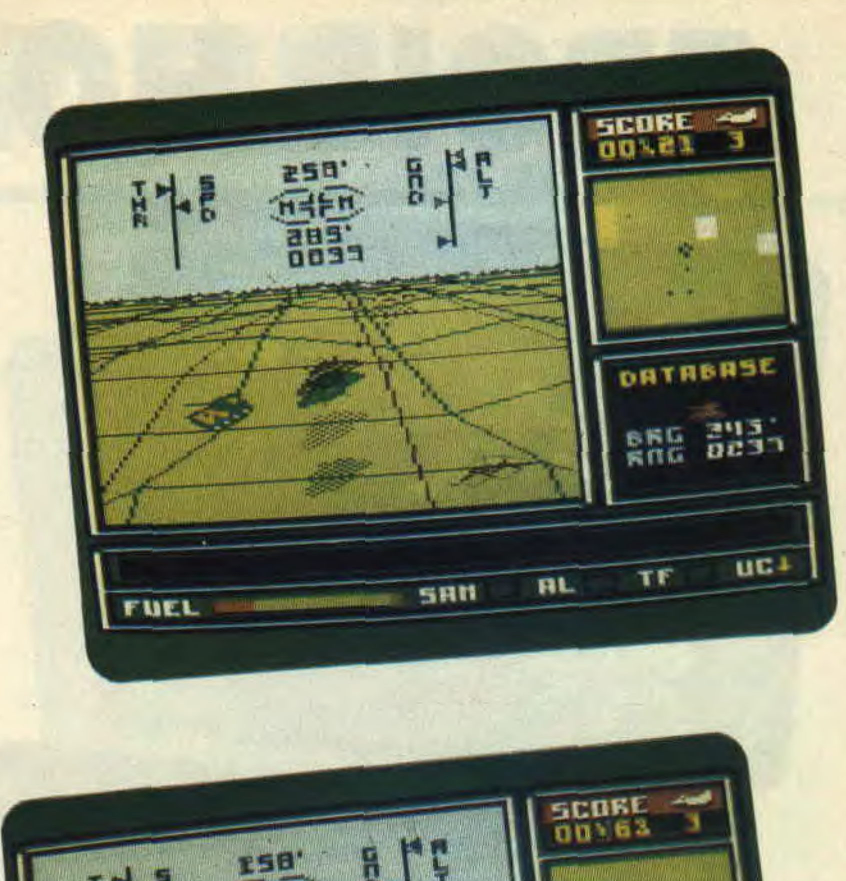
Après cette phase de tout repos, les informations sur le rapport des forces apparaissent. Dans l'ensemble, c'est pas trop mal, mais l'adversaire a plus de bases que moi. Qu'à cela ne tienne, je sélectionne sa base la plus proche. Un plein de munitions pour écarter les indésirables, le plein de fuel et je redécolle.

PLUS DURE SERA LA CHUTE

Direction 250x, distance 240 Km : plein pot, deux pauvres intercepteurs se présentent à mes yeux étonnés. Tant pis pour eux : un Asraam, une rafale, et le ciel est de nouveau limpide et clair comme de l'eau de roche. J'aurais bien fait un petit looping pour me détendre, malheureusement mon avion accepte de monter ou descendre, mais refuse catégoriquement de se retourner. Distance 150 Km : je ne vois que l'herbe qui verdoie et le ciel qui bleuoie. Distance 100 Km : un voyant jaune clignote. C'est un missile Sam qui m'arrive dessus. Touche J et l'horrible bêbête est détournée. Distance 50 Km : largage Maverick. Interceptor Coming. On peut jamais avoir la paix dans ce jeu. Je secoue tout ce que je peux, ma vitesse baisse dangereusement. Je n'arrive pas à redresser ! Mes commandes sont coincées !
CRAAAAASSSHHHH !!!
Heureusement qu'Arthur Goldman était là. Une petite opération et me voilà : l'HOMME QUI VALAIT 3 MILLIARDS. Mais qu'est-ce que je raconte ?...

COMMENT QUI S'APPELLE DEJA CE JEU ?

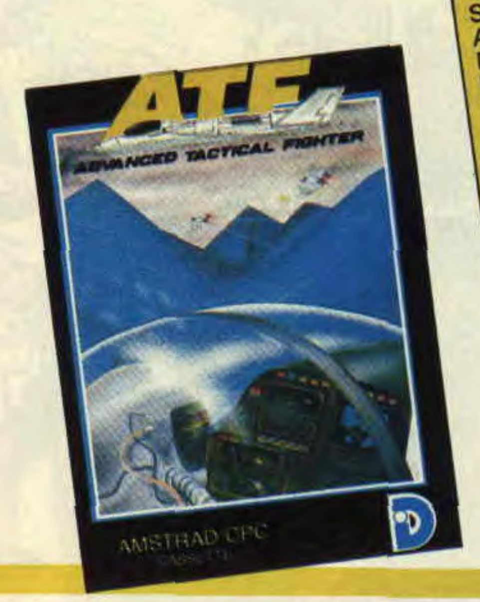
Allez, on ne va pas vous faire languir plus longtemps, ce jeu s'appelle ATF. Dans la lignée de COMBAT LYNX (hélicoptère) ou DEEP STRIKE (biplan) de Durell, ce jeu de Digital Integration apporte de nombreuses innovations. Tout est fait pour que vous vous concentriez sur le choix des cibles, les combats en vol et le largage des missiles. Toute la technologie moderne est mise à votre disposition. Pour corser un peu les choses, on peut même supprimer le quadrillage du sol. C'est vous dire ! Allons, ne vous désespérez pas, vous finirez bien par devenir ATF ace, mais auparavant il vous faudra passer huit niveaux. Pour encourager vos efforts, un score s'affiche en haut à droite de votre écran et, en fin de partie, si vous avez été bien sage, vous pouvez inscrire votre nom au tableau des highscores.
WE NEED YOU and GOOD LUCK...
Special thanks to Robby, Alian and Sined for rattraping end of text completly broken. Commander Lipfy.
ATF édité par DIGITAL INTEGRATION.
Disk : 139 F, K7 : 89 F.





Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	4/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	16/20

80%





TROIS HOMMES ET



Mon vénéré maître avait coutume de dire, si la montagne ne vient pas à toi, va à la mer il y fait plus chaud et tu y verras des filles en petite tenue. La sagesse de mon maître n'a jamais cessé de m'étonner, mais je crains que pour l'instant présent elle ne me soit d'aucune utilité. Les deux gars en kimono devant moi ne sont pas du genre à philosopher sur les bienfaits de l'air iodé ou les joies du sport de plage. En fait de sport, je les sens plutôt du style karaté et cri qui tue. Mais une autre maxime de mon maître, paix à ses cendres, ne dit-elle pas : plus il y a de kung-fu moins tu ris?

IK PLUS, PLUS D'ACTION !

Mon vénéré maître, lorsqu'il était d'humeur joyeuse, ne se lassait pas de répéter: si on te frappe sur la joue gauche, empresse- toi de foutre ton poing sur la tronche de celui qui t'em... Je me suis fait un devoir d'appliquer au pied de la lettre ce principe de pur bon sens. Et aujourd'hui, je l'applique même des pieds et des mains. Il me faudra au moins cela pour venir à bout de mes deux adversaires. Prenant mon élan pour un gracieux envol, je mets tout mon coeur dans un coup de pied à assommer un oeuf (mon maître mille fois adoré, paix à sa femme, disait : qui assomme un oeuf, assomme un boeuf). L'un de mes ennemis, celui en kimono rouge, s'effondre, mais déjà l'autre, celui en kimono bleu, s'élance vers moi. Au fait, vous ai-je dit que je portais un kimono blanc très seyant, et surtout très salissant. Mais IK PLUS, c'est PLUS D'ACTION et comme le disait mon maître : Action réveille le blanc ! (loués soient sa sagesse et son magnétoscope). Mais reprenons le fil de l'action. Nous en étions au moment où l'homme au kimono bleu m'envoie un coup du tranchant du pied, tandis que le kimono rouge, subrepticement revenu à lui me fauche par derrière. A cet instant de la partie tout





Le soleil se couche sur le lagon, la silhouette d'une pagode se détache sur l'horizon, l'océan se pare de couleurs rouge et or. Le calme et la sérénité de ces lieux ne sont plus troublés que par le bruit de mes pas sur le gravier. Dans l'ombre je les aperçois, ils m'attendent ...

UN COUP FIN

semble perdu pour le héros de notre histoire, c'est-à-dire moi ! Alors si un lecteur pouvait avoir l'amabilité d'appuyer sur la touche <ESC> de son ordinateur, je m'offrirais bien un petit break. (NDA : pendant la pause, les karatékas se livrent à une démonstration des divers mouvements possibles, le tout synchronisé comme un véritable ballet. Avec le soleil couchant qui se reflète dans l'eau, on croirait le lac des cygnes.)

SUPREMATIE DU CERVEAU SUR LE MUSCLE

Ouf, merci. Ce petit répit m'a fait le plus grand bien. Passons aux choses sérieuses. J'enchaîne coup de pied chassé au visage du bonhomme bleu (et c'est pas un schtroumpf, vous pouvez me croire), et direct du poing dans son délicat estomac. Un sourire de triomphe éclaire ma face, pour s'effacer immédiatement lorsqu'une douleur fulgurante dans le bas du dos me rappelle que j'avais deux adversaires. Je m'écroule. C'est alors qu'un vieux bonze fait son apparition et déclare : Rouge vainqueur, Bleu et Blanc ex-aequo. Ce vieux plouc est la preuve vivante de ce que mon maître, paix à son chien, disait avec la sagesse qui le caractérisait : les bonzes comptes ne font pas les bons amis. Assez ri, il ne saurait être question que le match finisse sans que je sois déclaré vainqueur incontesté. Un plan machiavélique germe dans mon esprit. D'un double coup de pied sauté, j'envoie mes adversaires au tapis. Déjà l'un d'entre eux se relève, je lui propose alors de nous unir pour en finir avec le troisième homme (diviser pour régner, disait mon maître...). D'une pirouette arrière, je me positionne derrière l'adversaire, tandis que mon allié du moment lui décoche un coup de pied bas, à lui faire remonter les amygdales; je m'empresse de les lui faire redescendre par un coup de tête bien ajusté. Le gars reste étendu pour le compte. Je profite alors d'un instant d'inattention pour abattre celui qui se croyait mon partenaire. J'entends le rire de mon vénéré maître résonner dans les limbes ...

IK PLUS VOUS EN DONNE PLUS

Activision sort IK+, la suite de International Karaté. Déjà la première version étonnait par la rapidité de l'animation. IK+ conserve cette vélocité, et apporte un plus au niveau du graphisme des personnages, du décor et des différents mouvements possibles. IK PLUS, c'est aussi plus de personnages en action. Trois se battent à l'écran. L'ordinateur gère au moins un personnage; si vous jouez seul, il en gère deux. IK PLUS, c'est plus de mouvements à votre disposition, tel que le saut écarté qui permet d'abattre deux adversaires en un coup, ou le coup de tête pour un karaté pas très orthodoxe, et le plus beau pour la fin la pirouette. Tous ces mouvements sont très bien décomposés et bénéficient d'une animation réussie. Un dernier plus, enfin, un tableau de bonus où le joueur doit éviter, à l'aide d'un bouclier, de mortelles boules multicolores. IK+ tient toutes ses promesses et devrait plaire à tous les mordus des jeux de combat.

Alian

IK+ édité par SYSTEM 3.
Disk: 149 F, K7: 99 F



Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	14/20

70%

DIS-LEUR MERDE AUX "DRILLERS" !!!







**Non, non et non, ce titre n'a absolument rien à voir avec le jeu. M'enfin, c'est un jeu sur lequel je voudrais attirer votre attention donc j'utilise un titre accrocheur.
Voici un jeu vraiment bon qui, je l'espère, ne passera pas inaperçu en France.**

ESPACE, FRONTIERES DE L'INFINI...

J'en parlais encore récemment avec BENHUR (son pseudo sur RTEL), et Eric me disait que les jeux tri-dimensionnels dans l'espace sont tout simplement passionnants ! Sur CPC, nous sommes déjà gâtés, je ne le répèterai jamais assez, ELITE est l'un de ces jeux passionnants. Mais n'oublions pas CHOLO, MERCENARY et CATCH23. Le point commun de ces softs est la technique de représentation utilisée : le "fil-de-fer". Mode grandement réaliste et qui permet de mouvoir des vaisseaux spatiaux (en général) dans l'espace avec une vitesse honnête.

FIREBIRD, en son temps, avait fait fort avec 3D STARTRIKE II. Ce jeu doit être un des tout premiers sur AMSTRAD CPC à gérer des vaisseaux spatiaux aussi somptueux que ceux d'ELITE mais avec gestion des faces cachées, et en faces pleines. Ce jeu n'a pas connu le succès qu'il aura dû. La faute en revient à un scénario pas très original et à des phases d'arcades répétitives et lassantes.

Comme vous le voyez sur les photos, l'environnement de DRILLER est tout "en plein". Un monde dans lequel on peut évoluer tranquillement, RAPIDEMENT (très important ça) et dans TOUS les sens. Les Anglais appellent cette technique de représentation tri-dimensionnelle le "FREESCAPE" (ne tordez pas trop la bouche en le prononçant, vous allez postillonner partout, merci). Comme traductionnure, ça pourrait donner : liberté totale de mouvements.

UN JEU INTELLIGENT

Généralement, cela me fait profondément suer de parler des scénarios, mais là je vais tout de même le faire parce que celui-ci est plutôt original.

Dans un futur plus ou moins proche, vous habitez sur une planète gentiment appelée Evath.

Comme vous n'êtes pas comme les autres, il y a deux lunes qui "orbitent" autour de votre jolie planète.

Il y a quelques années (des centaines ?), une race de gens mal-intentionnés a posé plein de mines sur Mitral, une des deux lunes d'Evath.

C'est pas sympa car le sous-sol de cette lune abrite de nombreuses nappes d'un gaz très explosif !

Allez savoir pourquoi ? Il y a des gens comme ça qui ont la méchanceté dans l'âme.

Toujours est-il que votre mule est limée, que votre lune est minée et cela risque de faire du grabuge. Son explosion ferait sortir Evath de son orbite, entraînant la mort de milliers d'Evathiens. Plus grave, la planète retournerait alors à l'ère glacière et la totalité de sa population serait décimée.

Pas de panique, il suffit que Gagarine ne foute pas ses pieds n'importe où et votre lune devrait se tenir tranquille.

Malheureusement, le jeu débute alors qu'il ne reste plus que quelques heures avant qu'un astéroïde ne rentre en collision avec Mitral provoquant les dégâts que vous savez.

LACHEZ LES GAZ

Depuis que vous possédez votre CPC vous avez l'habitude de jouer les héros et, comme à l'accoutumée, c'est à vous de sauver votre peuple. Yeear !!! Il va vous falloir aller sur Mitral, et en 18 endroits stratégiques, poser des machines foreuses qui devrait évacuer suffisamment de gaz pour limiter les dégâts.
Moi, ce scénario, j'l'aime bien, enfin, ça fait sérieux quoi. Ce qui fait surtout sérieux, c'est la réalisation du logiciel.
C'est du propre, du soigné, c'est beau et agréable. Je sais que vous avez l'habitude de conduire des engins en tout genre, de la bicyclette de PAPER BOY au Cobra MK III de ELITE, votre dextérité à manier un véhicule spatial ne peut être mise en doute. Dans DRILLER vous serez aux commandes d'une machine perfectionnée qui devrait vous donner sueurs froides et frissons dans le dos.
Un bon conseil, faites comme moi. Jouez la nuit, toutes lumières éteintes. L'ambiance n'en sera que décuplée, et n'oubliez pas le fond musical. Le dernier tube d'Inxs devrait faire l'affaire.

GRAPHISMES SOMPTUEUX

Oui, ils le sont !!! En mode 1 et en 4 couleurs. Incentive nous prouve là que dans ce mode graphique, on peut faire des choses carrément géniales. Ne vous attendez pas à une animation fluide et coulée, des portions entières d'écrans sont déplacées et redessinées en un laps de temps que je qualifierai de très très honorable. Même que Sined, notre génial Sined, a dit en voyant DRILLER : Aaaah, pas mal !!!! (autrement dit : super classe et tout et tout !!). Tenez, même Bruno notre photographe, qui en a vu de belles pourtant, a trouvé la qualité du logiciel bien au-dessus de la moyenne. L'utilisation de "SHADES", enfin de Trames quoi, donne aux décors un côté futuriste qui cadre très bien avec le scénario du logiciel.

RENDEZ-VOUS

Oui,. je vous donne rendez-vous à dans deux ou trois mois. Et vous aurez alors le plan de DRILLER et de ses 18 "lieux" à explorer. 18 lieux représentés par une sphère en carton fournie dans la boîte du jeu. difficile comme ça, sachez simplement que Incentive a bien fait les choses : boîtes du style Rainbird, notice à couverture glacée, une nouvelle (malheureusement en anglais). En tenant ce soft dans les mains, on a la même impression que celle qui envahit tout commandant débutant sur ELITE (THE référence).
Et lorsque tout le monde jouera à DRILLER, alors nous pourrons parler en vieux briscards, sur des serveurs pas exemple...
J'espère que je ne serai pas le seul à m'être emballé pour DRILLER, jeu sur lequel je compte déjà quelques dizaines d'heures d'angoisse...
Voilà un soft digne de son année 1988, je veux dire qu'il n'est pas dépassé techniquement, bien au contraire.
Et, si après tout le bien que j'en dit, vous ne vous l'offrez pas, c'est que vous possédez un COMMODORE 64 et vous êtes trompé de revue... Ou bien que vous n'êtes pas digne de ces grands héros, redoutés dans les huit galaxies d'ELITE, bourreaux du dragon du PAWN, voyageurs égarés de l'univers fantastique d'EXIT.
Merci Incentive.

Robby on the moon.

DRILLER édité par Incentive Software.
Disk : 193 F, K7 : 164 F



ASTIQUEZ





BERK ! Même pour un Orc, vous êtes exceptionnellement laid !
D'ailleurs, si vous voulez vous faire peur, tapez <SEARCH ME>, et, si, auparavant (chinois), vous avez retourné la disquette, vous pourrez apercevoir vos yeux jaunes, votre groin de porc et vos crocs redoutables que n'arrive pas à dissimuler votre bouche cruelle...(Je ne continuerai pas tant que vous ne vous serez pas essuyé la bave qui vous coule du menton ! Et rangez les morceaux de fillette qui traînent par terre, ça fait désordre !)

Vous vous appelez GRINDLEGUTS, ce qui pourrait se traduire par "ECRASE-TRIPES", ("to grind" évoquant l'idée de broyer, de moudre et "guts" signifiant boyaux, intestins), et dans votre cas c'est certainement plus seyant que Beau-Prince ou Blanche neige !
Pour écraser, vous écrasez ! Ouais ! Genre discrétion, il y a encore une légère marge, disons un océan, entre vos ronflements de 747 et les légers gazouillis de la libellule !
Les raisons de cet écroulement me semblent évidentes, c'est la muflée d'hier soir après l'attaque de l'auberge avec votre ami GORK. Aucun souvenir ? Tu m'étonnes ! Faudrait peut-être soulever un de tes oeils pochés, l'ami, tu t'apercevrais qu'il fait jour ! Eh oui, Ecrase-Tripes, on a osé te réveiller en "plein" jour !

VOUS ME REVEILLEREZ VERS MIDI, MIDI TRENTE ...

Qu'est-ce qui te chatouille les côtes ? Rien, c'est juste l'extrêmité effilée d'une lance qui commence à tranpercer les hardes recouvrant ton pelage verdâtre ! Horreur ! D'abord on te réveille en sursaut au milieu du jour, ensuite tu t'aperçois que tu as une grosse bestiole entre les jambes ! Ouais, sous tes guibolles torves, se trouvent les flancs d'un cheval auquel tu es solidement attaché ! D'ailleurs, maintenant que ton oeil injecté a reçu les premiers rayons du soleil, cela va très vite. Le garde claque la croupe du cheval, qui t'emporte au grand galop. Tu entres sous les huées de la foule, en plein tournoi et tu as à peine le temps d'entrevoir la lance du chevalier d'en face, que déjà ta poitrine éclate et qu'on te jette sur un tas d'ordures comme une barquette usagée de frites huileuses !
"C'est pas possible, je rêve". Tu crois ? Peut-être, mais attention cela pourrait bien se transformer en cauchemar ...

VOUS ME REPASSEZ UNE JAMBE, S'IL VOUS PLAIT ?

Faut dire que les Humains et les Orcs se sont toujours appréciés. Leur seul désaccord était de savoir qui servirait de rôti à l'autre ! Pour en savoir un peu plus sur les moeurs charmantes de ces délicieux carnassiers, il suffirait de lire la nouvelle de 36 pages accompagnant le programme. Malheureusement celle-ci est en Anglais. Il n'y a que l'introduction et les instructions de jeu et de commandes qui soient traduites, soit en tout une dizaine de pages sur 46 (Pourtant, cette nouvelle est "savoureuse" et, tenez, rien que pour vous allécher je vous en traduis 7, 8 lignes (voir encadré).
Après vous être extirpé du tas d'ordures, vous allez tenter de fuir ce monde de dingues. Dans cette première partie "L'ORC PERDU", l'objectif est de trouver des cordes, de les attacher ensemble, afin d'en fabriquer une bien longue, qui permette de traverser le gouffre. Plus elle sera longue et plus vous marquerez des points (Le premier qui rigole est viré !!). Cette première partie, entre autre, vous initiera au système complexe des commandes.

A VOS ORDRES

L'analyseur de syntaxe est particulièrement performant. Des innovations permettent une étonnante facilité de déplacement, comme par exemple <GO TO>, (Essayez <GOTO WELL> et vous verrez du pays !), ou <FIND>, (Essayez <FIND ROPE>, puisque c'est le but de la première partie !). Les actions complexes sont également possibles

VOS CROCS !







comme : <N NE TAKE THE AXE KILL EVERYBODY EXCEPT SUSAN>. Pour parler à d'autres personnages, il faut employer la tournure <machin, cause-moi du bidule> PAR EXEMPLE: <TROLL, TELL ME ABOUT THE DRAGON>.

Où ça devient dur, dur, et tordu, (personne ne se marre, d'accord ?), c'est que pour résoudre certaines situations, vous aurez à obtenir la coopération d'autres personnages. Aussi encombré que les trottoirs des Champs-Elysées un samedi soir, ce jeu! Ainsi vous trouverez KRIS, la fourmi guerrière, FINGUS l'Homme-Boggit, SYNONYM le magicien, DENZIL, l'ANNIHILATEUR, ODIN l'Humain borgne, etc. Vous leur direz : <DENZIL, WAIT 2, E, CAST FIREBALL AT DRAGON, KILL MOUSE, THEN FOLLOW ME>, l'ordre <WAIT 2>, permettant de faire agir la créature au moment où vous taperez votre deuxième entrée.

Y A DE L'ERGO DANS L'AIR

On ne peut pas dire, il y a ce qu'il faut du point de vue "ergonomie". On peut sauver sur disquette ou en RAM - <SAVE>, <RAM SAVE>-, passer en mode texte uniquement -<WORDS>- , revenir une action en arrière en cas d'erreur fatale - <OOPS>-, choisir la taille du graphisme - touches f2 et f8 - , et même se servir d'un éditeur puissant (1 Ko de mémoire), pour rappeler des phrases déjà tapées (flèches curseur).

LE MOI DU MAIS...

Eh oui, il faut ajouter un "mais" ! First, il est difficile de s'identifier à un anti-héros aussi sanguinaire et puant du bec et secondement, on a du mal à trouver de la cohérence dans le scénario, à cause de la difficulté et de la richesse même du programme. C'est dommage, parce qu'avec un peu moins d'ambition, et même en anglais, cela nous aurait donné un Giga-jeu . Enfin, ça reste un très bon soft qui se bonifiera au fil des trouvailles sans vous ôter le goût du jambon, du jambon d'Orc, bien entendu!

ANNA-BELLA B.

KNIGHT ORC édité par Rainbird.
Disk : 199 F. K7 : 149 F.

GORK se souvenait d'anciennes expéditions, là où vivaient les Humains. Il ramenait quelquefois un tonneau de brandy ou tout un pan de lard fumé, ou même un bon petit enfant bien juteux. Sans jamais oublier le lait. Le lait pour sa mère, afin qu'elle lui fasse du fromage moisi, du beurre rance et de la crème tournée. Ce que c'était bon ! On n'en mange plus des comme ça maintenant. Qu'est-ce qui était arrivé à sa maman ? Ah, oui, il s'en souvenait, il l'avait mangée. Ben ..., Il n'y avait pas bézef de nourriture cet hiver... et les soldats avaient faim... en plus Maman était assez consistante... et assez savoureuse également .

Graphisme :	3/4
Son :	—
Animation :	—
Difficulté :	2/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	2/4
	14/20
Note :	70%



RETRO C'EST TROP !

Salut les jeunes ! Alors, on s'éclate sur son beau CPC tout neuf avec les jeux testés dans le canard du mois ? C'est bien, continuez comme ça. Surtout que parmi les softs qui viennent de sortir, il y a de petits bijoux de derrière les fagots. Seulement bon. Vous saviez que les premiers CPC sont sortis voilà quatre ans, pas moins ! A l'époque, il y avait déjà des jeux fabuleux. Aujourd'hui, on arrive encore à les trouver si on farfouille un peu dans les bacs de revendeurs. Mais ces vieux trucs, encore faut-il les connaître pour savoir ce qu'ils valent. Alors Robby et moi (Zythoun, enchanté), comme nous sommes deux vieux de la vieille, on va s'y coller tous les mois. Nous, on connaît TOUS les jeux.

Si, si. D'ailleurs, les jeunots de la rédaction nous traitent de gâteux, alors... On parlera donc régulièrement des jeux qui nous éclatent depuis des années, à moins que... Vous ne nous demandiez vous-même des tuyaux sur tel ou tel jeu antédiluvien. Et si vous craquez sur un vieux soft, pourquoi ne pas nous envoyer un article à son sujet ?

Papy Robby & Pépé Zythoun

A SORCERY, POUR LA VIE !

C'était pendant l'automne, par une nuit profonde. En ces temps héroïques, j'errais de revendeurs en dealers pour nourrir mon jeune et affamé CPC. J'vous parle de ça, mon brave monsieur, ça remonte à 1985, facile. Le CPC avait moins d'un an. Il était super, mais une grande partie des softs étaient vraiment très "limités". Et SORCERY naquit. Oyez, oyez, jeunes damoiseaux et incultes damoiselles, oyez l'histoire du premier jeu digne de ce nom.

SORCERY MON AMOUR

SORCERY est un jeu d'aventure-arcades. Peut-être ignorez-vous ce qu'on entend par là. Je vous explique vite fait : vous dirigez un personnage au joystick (ou au clavier). Celui-ci peut trouver des objets, se battre, découvrir des trésors, etc. En bref, c'est un peu la même chose qu'un jeu d'aventure, mais le héros accomplit à l'écran toutes les actions en suivant vos ordres. Les séances de batailles se règlent au joystick selon votre agilité. Savant mélange d'aventure et d'arcades, SORCERY est le nec-plus-ultra du genre.

D'abord, le personnage. Vous. Ou moi. Je suis, vous êtes, nous sommes, un sorcier. Et un sorcier tout malheureux parce que l'infâme Nécromancien (Tiens ! Ca me rappelle quelqu'un...) à capturé mes collègues. Comme j'ai bon coeur, je vais les délivrer. Mais pour cela, il me faudra affronter monstres et autres créatures diaboliques sortis de l'imagination morbide de mon ennemi, mais aussi trouver des objets ouvrant les geôles malsaines du pays. N'importe quel objet peut servir soit à ouvrir une prison : couronne, livre, etc, soit à tuer un monstre : étoiles, massues cloutées. Seulement attention, chaque objet ne tue qu'un seul monstre et ne libère qu'un seul sorcier.

De très bons graphismes, jetez un coup d'oeil sur les photos pour vous en convaincre. Une animation également fabuleuse : encore aujourd'hui, il y a des kilos de softs qui ne lui arrivent pas à la cheville. Enfin, les bruitages sont marrants comme tout: quand vous ouvrez une porte (si, si, elle s'ouvre vraiment à l'écran), le grincement des charnières fait froid dans le dos.



SORCERY RA BIEN QUI SORCERY RA LE DERNIER.

Il y a un avant et un après SORCERY, ses programmeurs ayant tout inventés. Les autres se sont contentés de suivre la voie tracée par les géniaux "p'tit gars" de SORCERY. L'animation, les bruitages, etc. Ils sont les premiers à avoir vraiment exploité les capacités des CPC. Il y a un nombre de pièces phénoménal : plus de cinquante en cassette et quatre-vingt en disk. Le disk possède en plus (SORCERY +) une deuxième aventure à la suite de la délivrance de vos huit sorciers : vous pénétrez dans le domaine du Nécromancien et essayez de le détruire. Génial. Achetez-le. Si vous êtes en panne, car le jeu est loin d'être facile, téléphonez-moi, je vous filerai des tuyaux.

SORCERY est un des rares jeux qui réunira les amoureux de l'arcade et de l'aventure. Un must, peut-être même LE must.

Olivier Zythoun

SORCERY de VIRGIN GAMES.



HIGHWAY ENCOUNTER



En 1985 HIGHWAY ENCOUNTER fait parler de lui. Je me souviens avec émotion de cette époque où j'achetais encore HEBDOGICIEL... (observons une minute de silence pour la disparition d'un grand !). Stop. Revenons plutôt au soft qui m'a précipité dans la spirale infernale du jeu.

En ce temps là, je n'avais pas de micro, ou tout du moins, n'avais-je pas encore mon CPC. C'est à cette époque donc que j'entendis, ou plutôt que je lus dans l'HHHHEBDO qu'HIGHWAY ENCOUNTER, un jeu tournant sur ZX SPECTRUM était complètement fabuleux et que son imminente "adaptature" sur CPC ne l'était pas moins. Le jeu étant moins cher que le CPC, je me décidai à l'acheter en premier. Logique, non ?
Et, le soir, après les cours de programmation en BASIC, je jouais avec mon premier jeu au centre socio-culturel de Fresnes (sa plage, son casino, sa prison).



UN BON ALIEN EST UN ALIEN MORT.

Le jeu : HIGHWAY est édité par VORTEX, une société anglaise qui se fera connaître grâce à l'extrême soin apporté à la réalisation de ses programmes de jeu. Jugez plutôt ; la classique page-écran de présentation est en quatre couleurs, sobre mais de toute beauté, elle est compactée pour un chargement plus rapide de la version cassette.



HIGHWAY est un jeu d'aventure-arcades plus proche cependant d'arcades. Il procure un air de jamais vu sur micro. Le scénario ? On ne peut plus classique. Des aliens ont débarqué sur notre douce planète, à vous de les repousser. Vous dirigez un robot, dont le champ d'action est limité à la route qu'il parcourt. Bien sûr, vous avez plusieurs vies. Idée géniale, ces vies sont en fait les robots qui se déplacent avec vous (voyez la photo, c'est plus explicite).

Il s'agit donc ici d'éliminer tous les aliens que vous croisez sur une route menant à leur vaisseau. Vous rencontrerez bien des obstacles et traverserez trente écrans avant d'arriver à la superbe scène finale durant laquelle le lazertron, l'arme surpuissante que vous poussez devant vous, remplira sa tâche destructrice.
Les différentes races ou espèces d'aliens ont tous un comportement spécifique qu'il faudra apprendre à connaître pour mieux les vaincre.
Le mode choisi est le mode 1 du CPC, qui malgré la contrainte des quatre couleurs, offre des graphismes fascinants !
Il vous sera sûrement difficile de vous procurer ce jeu, déjà vieux, chez votre revendeur habituel. Alors passez des annonces, cuisinez vos indics, mais procurez-vous ce programme par tous les moyens possibles et imaginables. Il serait dommage de passer à côté d'un tel monument du jeu d'arcades sur CPC si vous le ne connaissez pas encore.

Robby le robot.

HIGHWAY ENCOUNTER, édité par Vortex, au prix de "j'en-sais-rien" en disk et K7.



LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

OK, les mecs, c'est à moi que revient l'honneur de répondre à vos bafouilles. Autant vous prévenir tout de suite; je suis une bonne fille mais faut pas croire que je vais me laisser marcher sur les pieds (que j'ai fort mignons, comme tout le reste d'ailleurs). Alors affûtez vos plumes, trempez-les dans l'acide ou plongez-les dans un grand pot de miel (Hum !! Le miel !!). Mais surtout, soyez malins, futés, espiègles, méchants et tendres. Bref, soyez comme moi. Seules les meilleures lettres seront publiées. Accrochez-vous kids...

SALUT A TOI AMSTRAD 100%

Ce matin-là je flânais bêtement, l'air égaré, cherchant un journal nouveau, intéressant, beau, soigné, comique mais sérieux, en couleur, épais, très critique et voilà que je te vois. Moi, j'adore ce qui est nouveau, alors j'ai donné mes 19 francs et suis retourné chez moi, palpitant d'impatience de te découvrir. Oh joie, c'était une merveille ! Et pourquoi, me direz-vous ? Voici pourquoi :

**** Vos critiques de softs font au minimum une page et en moyenne deux pages. Ça c'est génial. Il en faut beaucoup. Les articles d'un quart de page, c'est nul!***

**** Il y a plein de photos d'écran, avec en prime la jaquette du logiciel, c'est super et en couleur en plus...***

**** Les critiques sont bien, vous ne racontez pas votre vie tout au long de l'article et le style varie avec brio. Vous ne parlez que du logiciel, il faudrait d'ailleurs que ce soit encore plus technique...***

**** Le système de notation est très précis et varié, mais... n'hésitez pas à saquer quand c'est nul !...***

MAIS LES DEFAUTS SONT (eh oui, c'était trop beau !) :

**** La rubrique musique et la rubrique jeux de société. Y'a aucun rapport avec la micro-informatique. Sur ce point-là vous êtes à côté de la plaque et ça gâche tout !***

Mais, je peux objectivement vous dire que vous êtes extra et sans nul doute les meilleurs !

Cedric Flory de Nantua

J'adore les compliments mon petit Cedric et tu les tournes à merveille. Pour les rubriques musique et jeux de société, il n'est pas question de les supprimer. Tant pis pour toi, tu n'auras qu'à arracher les pages et t'en servir pour emballer du poisson. Je suis sûre que tu aimes ça...

MISS X

CHER JOURNAL

Je m'appelle Dominique et j'ai 17 ans. J'aimerais savoir pourquoi vous avez donné ce titre à ce journal?

Quand j'ai vu que dans votre magazine il y avait, en plus de tout le reste, des rubriques différentes comme le cinéma et la musique, je l'ai tout de suite acheté et je ne le regrette pas.

J'espère que la rubrique sur les jeux de rôle sera plus longue, que vous mettrez des B.D courtes mais complètes et que chaque mois on aura droit à un strip-tease d'une jeune et jolie personne.

Dominique Remblier de Dammartin

C(ent) P(our) C(ent) Dominique, tu piges ? Quant au strip-tease, si vous êtes gentils, peut-être dévoilerai-je un peu de mon anatomie (scuplturale) dans ces pages...

MISS X

MESSIEURS,

Je viens de lire le premier Amstrad 100% et je vous écris pour vous dire qu'il est très, très, très mauvais. A relire votre magazine on pourrait pratiquement faire des reproches à chaque page, mais les plus gerbantes sont les pages 6 et 42-43. Sur le plan pratique et technique, il n'y a aucune nouveauté, aucune originalité. Ah ! Vous m'écoeurez avec votre plume trempée dans le fiel...

Bon d'accord, ça peut changer; aussi j'achèterai le numéro deux, mais, si j'en sors avec le même état d'esprit... basta !

B. Lang de Dijon

J'ai beaucoup aimé ta lettre, elle m'a bien fait rire; il faut dire que tu as un sens de l'humour hors du commun... Mais tu ne devrais pas abuser de la moutarde, ça abîme le teint et ça aigrit le caractère. Trêve de plaisanteries, j'espère que tu aimeras le numéro deux d'Amstrad 100% et je suis sûre que tu vas devenir un de nos nombreux fan... Grosses bises

MISS X


Le premier abonnement que nous ayons reçu, c'est une fille qui nous l'a envoyé (c'est normal, on est les meilleures!). N'écoutant que ma grande générosité, je lui ai renvoyé son chèque et lui ai offert un ABONNEMENT A VIE

Mr SPOCK A LA PASSERELLE

Je viens d'acheter le numéro 1 de Amstrad 100% et laisse-moi te dire que c'est tout bon... Une petite remarque, une rubrique "petites annonces" serait la bienvenue dans ton journal, ainsi que, si cela était possible, un "SOS aventure" car il est désagréable de rester bloqué des heures entières sur un jeu à cause d'une erreur de syntaxe ou d'une astuce vicieusement dissimulée. Avant de te laisser, voici une question à laquelle j'espère bien évidemment une réponse. Je possède un 464 et aimerais faire l'acquisition d'un 6128. Le lecteur DD1 du 464 peut-il servir de deuxième drive si je le connecte au 6128 ? Voilà et encore merci pour ta réponse.

Jean-Yves GUERRERO

La rubrique "petites annonces" est évidemment prévue dans ce mensuel mais pour qu'elle existe réellement, peut-être faut-il que les lecteurs nous envoient des annonces (logique, capitaine !). Le SOS aventure est aussi prévu; d'ailleurs, le chef s'acharne, en passant des nuits blanches, à finir tous les jeux d'aventure actuellement commercialisés (pauvre chef !). Quant au DD1 et à sa liaison avec un 6128, cela n'est malheureusement pas possible directement car ce lecteur de disquette possède un contrôleur. Il y a donc un conflit, quelque part au niveau du vécu de ce pauvre CPC. Dommage !!!

Soldat 2ème classe SPOCK

Je trouve votre revue carrément géniale. J'ai autant de plaisir à la lire que j'en avais en lisant AMSTRA-DEBDO ou HEBDOGICIEL. Je trouve les bancs d'essai bien conçus et assez critiques. Seule la rubrique HELP se fait minuscule (il faudrait mettre plus de bidouilles comme des pokes pour des vies infinies ou ce genre de choses). J'ai par contre un conseil à demander à Sined le Barbare : comment faire pour mettre une page de présentation après un CAT comme le font certains softs du commerce ? Merci d'avance et longue vie à Amstrad 100%.

Sylvain DELAYAT

Merci ! La question posée à ce cher barbare est fascinante et ma foi, il est fort possible, voire même certain, que ce problème sera abordé lors du prochain salut aux bidouilleurs.

Soldat 1ère classe SPOCK

Ne serait-il pas possible, sur un 6128, que les 64 kilo-octets de RAM supplémentaires soient utilisés pour la gestion d'un RAM-DISK ? Comme sur le PCW, par exemple, qui possède un drive M. J'ai essayé de détourner le vecteur agissant sur le drive B, mais ceci sans succès. Pourriez-vous m'aider dans cette démarche ? Voici plutôt quelques astuces. Pour supprimer les espaces inutiles d'un programme Basic, il suffit de faire la manipulation suivante (l'exemple est écrit pour un programme se nommant TITI.BAS) :

```
LOAD"TITI
SAVE"TITI.BAS",A
POKE &AC00,1
LOAD"TITI
REM Tiens, z'ai cru voir un ros minet !
SAVE"TITI
```

Rendons à César ce qui lui appartient : ceci est une astuce de Roland MARLA.

Voici encore une astuce géniale qui permet de forcer le garbage (rangement des chaînes de caractères et des variables numériques par le Basic). Il suffit de faire soit en mode direct, soit dans un programme :

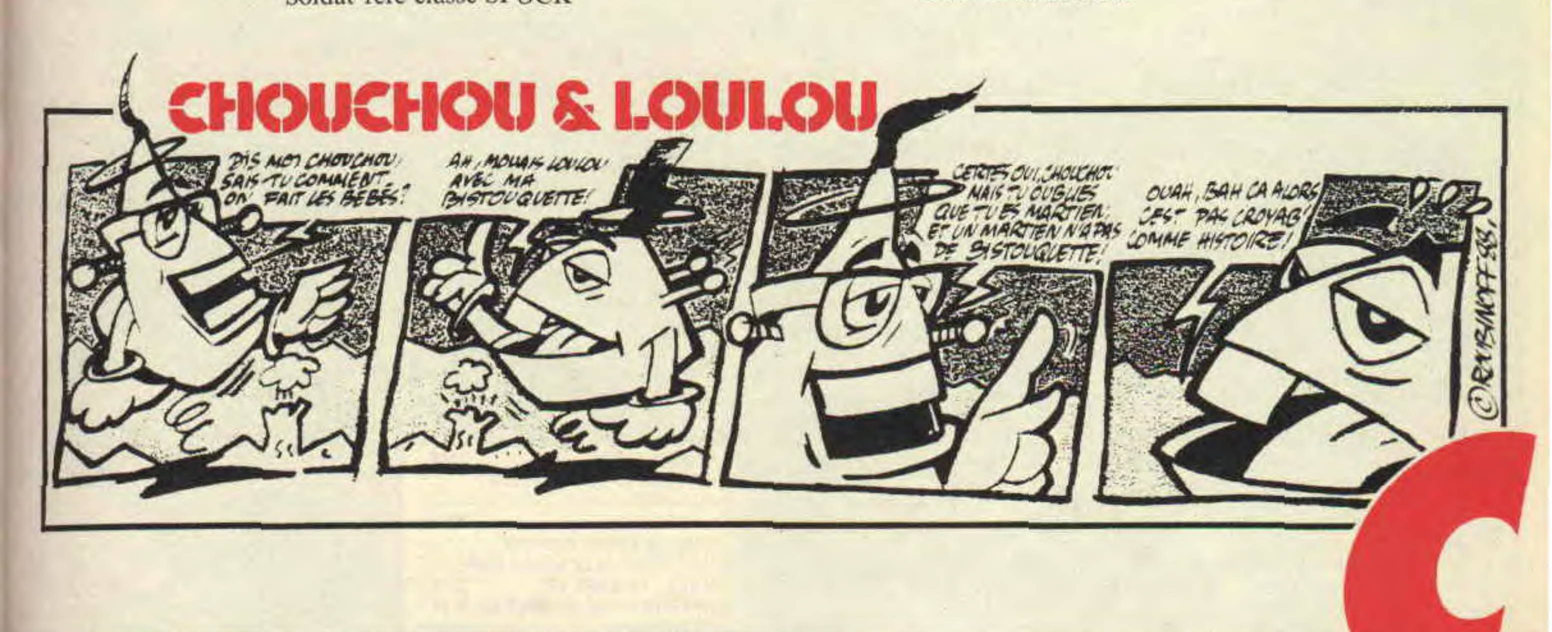
```
PRINT CHR$(21);FRE(" ");
```

Le CHR$(15) empêche simplement l'apparition d'un chiffre à l'écran. Cette simple astuce permet à un long programme de 20 Ko de ne pas planter sans raisons apparentes au bout de quelques minutes d'utilisation. Il suffit bien sûr d'insérer l'instruction de temps en temps dans le programme (avant chaque INPUT, par exemple).

Michel ARCHAMBAULT

Fascinant, vraiment fascinant !!! Merci, cher lecteur, pour ces astuces que certains utiliseront sûrement. Au sujet du RAM-DISK, il en existe quelques-uns dans le commerce mais ils ne sont malheureusement pas très fiables. Nous essayerons de trouver une bidouille qui permettra de sauvegarder efficacement un programme dans les banques supplémentaires inutilisées. Si un lecteur possède déjà le programme, qu'il se fasse connaître !

Lieutenant SPOCK



INDIANA TRASH

Les z'aventuriers de l'Arche perdue : Wouuuuuaw, super, classe, génial, enfin tout quoi !! Ça c'est un film qui décoiffe. Indiana Jones and the Temple of Doom, la suite du précédent film : Wouuuaw, bien, super, excitant !! Ça c'est un second film à vous couper le souffle !!!!



INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM, le logiciel, l'adaptation sur micro du film précédent : Arghhhhhh !!!!!!

Ma mère s'est demandée si Patrick Sabatier n'avait pas débarqué dans ma chambre quand elle a vu ma tête. Non, pire ! C'était l'écran de présentation du logiciel (je vous rappelle son nom pour que vous l'évitiez à tout prix : INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM). La digitalisation de la tronche du héros est LA-MEN-TA-BLE. Et durant tout le logiciel, nos yeux en prennent pour leur compte car les graphismes surpassent tout ce qui s'est fait jusqu'à présent question laideur. Et quand on connaît la qualité du jeu d'arcades, l'amertume est plus grande encore. Ce soft a un look détestable, c'est vraiment pas beau. A éviter comme le SIDA : Indiana Jones ne passera pas par moi.

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM édité par ATARI GAMES
Disk : 145 F, K7 : 95 F

Graphisme :	-4/4
Son :	0/4
Animation :	4/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	-3/4
Scénario :	0/4
Ergonomie :	0/4
Notice :	4/4
Longévité :	0/4
Rhaa/Lovely :	0/4
Note :	3/20

15%

VOUS VOYEZ C' QUE J'VEUX DIRE !



Graphisme :	1/4
Son :	0/4
Animation :	-2/4
Difficulté :	0/4
Richesse :	-3/4
Scénario :	0/4
Ergonomie :	-2/4
Notice :	3/4
Longévité :	0/4
Rhaa/Lovely :	-2/4
Note :	-2/20

- 10%

Voyez-vous, chez nous, on aime bien les jeux d'arcades, en témoigne notre dossier de ce mois. Voyez-vous, il y a un jeu d'arcades qui m'a ruiné, il s'appelle SUPER SPRINT. On peut y jouer à trois : on conduit une voiture de course à fond la caisse sur huit circuits différents aux tracés diaboliques.

Vous voyez ? Well, voyez-vous, sur CPC... (j'essaie de me ressaisir)... C'EST HORRIBLEUUUUUU !!!!!

Pourquoi ? Voyez-vous, dans un jeu de course de voitures, c'est la vitesse et la rapidité qui priment ; vous êtes d'accord avec moi ? Oui. Bin, SUPER SPRINT, on aurait dû le baptiser COURSE D'ESCARGOTS ou TIERCE DE LIMACES...

Voyez-vous, ou bien les pilotes ont oublié de faire le plein d'essence, ou l'animation est inexistante. Les voitures sont trop petites, les couleurs ne donnent pas un joli rendu et, pour la conduite sportive, vous repasserez !! Enfin, je suis sûr que vous voyez ce que je veux dire....Oups !!! J'allais oublier de vous parler des bruitages, quoique ça ne serve à rien. SUPER SPRINT est passé à la poubelle, à fond la caisse (rapide là, par contre).

SUPER SPRINT édité par Electric Dreams.
Disk : 149 F, K7 : 99F.

A LA POUBELLE LES ROBOTS

Il doit y avoir quelque chose au royaume de Microïds. A mon avis, c'est un bug. Y'z ont dû se tromper de disquette à la duplication. Ou alors, ils ont embauché un traître payé par un concurrent. Non, non, je ne cite pas de nom. RX 220, puisque tel est le nom de cette chose (je ne peux décemment pas appeler ça un jeu), est un des plus mauvais logiciels qu'il m'ait été donné de voir depuis pas mal de temps. En deux mots, c'est un remake de Jet Set Willy avec un robot dans le premier rôle et un pisto-laser en prime. Il faut détruire des petites bestioles non-identifiables car trop mal dessinées, sauter par-dessus des rochers (ça, j'ai réussi à reconnaître). Les graphismes sont sobres. Très sobres. Trop sobres : deux ou trois petits machins par-ci par là. L'animation est quelconque et l'intérêt complètement nul. A éviter à tout prix ou à offrir à votre ennemi juré. Note à Microïds : Super Ski, génial. Quad, très bien. 500 CC, super. Alors, pourquoi éditer RX 220 ? Pourquoi ? POURQUOI ?

RX 220 édité par Microïds. Disk : 198 F
K7 : 150 F



Graphisme :	-1/4
Son :	1/4
Animation :	1/4
Difficulté :	1/4
Richesse :	-1/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longevité :	-3/4
Rhaa Lovelv :	-3/4
Note :	**1/20**

5%

ET UNE POUBELLE, UNE !



Graphisme :	-1/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	3/4
Scénario :	-1/4
Ergonomie :	1/4
Notice :	3/4
Longévité :	-3/4
Rhaa/Lovely :	-3/4
Note :	**3/20**

15%

A la rédaction, quand j'ai dit que SUPER HANG-ON était une poubelle, ça a fait du bruit... D'abord, y'en a qui ont dit que le jeu était adapté d'un jeu d'arcades super, une course de motos fabuleuse. Ensuite, on a regardé le logiciel et ils n'ont plus rien dit... On a chargé le jeu : quatre couleurs, des motos bien dessinées, quelques arbres pour le décor, mais c'est d'un triste ! Bien sûr, bien sûr, il est possible de choisir différents niveaux et différents circuits. Simplement, tout est terne, sans intérêt... On ne peut pas avoir envie de jouer à un jeu comme celui-là plus de deux minutes. En plus, le joystick répond quand il en a le temps...Mais SUPER HANG-ON est nul et ce, principalement, pour deux raisons : d'abord, l'animation d'un jeu en quatre couleurs n'est pas forcément plus rapide que celle d'un jeu en seize : voir GRAND PRIX 500cc. Ensuite, la pratique solitaire, ça va un moment, mais moi je préfère jouer à deux. Là encore, macache. Pire que tout : quand on se crashe, autrement dit lorsqu'on se paye un arbre ou un concurrent, il ne se passe RIEN. Ou plutôt, votre moto se couche. C'est tout. Poubelle !

SUPER HANG-ON édité par Electrics Dreams Software.
Disk : 149 F , K7 : 99 F.



HELLO EVERYBODY !!!

Que de bugs, mon dieu, que de bugs. Ah, si les maquettistes et les clavistes avaient un tant soit peu de respect pour le travail d'un pauvre barbare en désespoir, ils s'acharneraient moins sur lui. Cela n'est quand même pas de ma faute si je leur fais parvenir des travaux "bordéliques" (âmes sensibles, passez ce paragraphe). De toute manière, quoi que nous fassions, il arrive à chaque fois une cacahuette. Ah, pauvres de nous !!!

PUB : PAS D'ERREUR, C'EST LE SIEUR

Vous avez pu remarquer, dans le listing du numéro "sang pour sang" précédent, un petit écrasement volontaire de la ligne 930 (pour des raisons que je qualifierai de bassement visuelles et négligemment artistiques... Beurk). La voici donc, cette ligne, sortant de sa salle de bains, après s'être refait une petite beauté.

```
930 t=1000:yy=17:xx=5:v=5:ta=1:py=1:cl=10:y
=17:x=5
```

Il en va de même pour la pauvre ligne 4060 qui malheureusement s'est aussi fait tronquer (GRRRR... je hais les maquettistes).

```
4060 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE
v+5,22:PRINT " "
```

Quant au petit bug du source assembleur, nous n'en parlerons pas car il est placé dans une REM (;). Il est donc négligeable et négligemment négligé.

PERDS PAS LE BUG (SUR UN TON BIEN CONNU)

Beaucoup trop de gens, à mon humble goût, téléphonent pour dire qu'un programme ne marche pas en oubliant de préciser qu'ils ne l'ont pas débuggé. En effet, il est presque impossible de taper un programme et de le voir immédiatement fonctionner à merveille. Il est obligatoire qu'une erreur de frappe ou de syntaxe se soit glissée dans le listing lors de sa saisie (à moins que vous ne soyez un dieu, voire un extra-terrestre, voire un génie, voire encore une bête... etc). Il existe des techniques simples, applicables par tous. Dans certains cas, Mr Basic dit "SYNTAX ERROR IN N:LIGNE". Là, aucun problème. Il est facile de rééditer la ligne meurtrie et de la soigner. Mais lorsque l'écran reste noir et que rien ne se passe !!! Que faire ? Voici la parade à ce piège.

POUR CHASSER LES ERREURS DE SAISIE POURCHASSEES

D'abord, pour commencer par le commencement, il faut inhiber l'empèchement du "break" produit par la touche escape. Il est très irritant de ne pouvoir arrêter un programme qui bugge à cause de l'instruction "ON BREAK GOSUB XXXX" ou encore parce qu'un "KEY DEF 66,0,32,32,32" est dissimulé dans le listing. Il faut donc supprimer ces instructions ou simplement les faire précéder d'une remarque (si rien ne les suit sur la même ligne). Vous pouvez alors envisager l'instant où fier de vous, vous stopperez le programme d'une simple pression sur la touche escape.

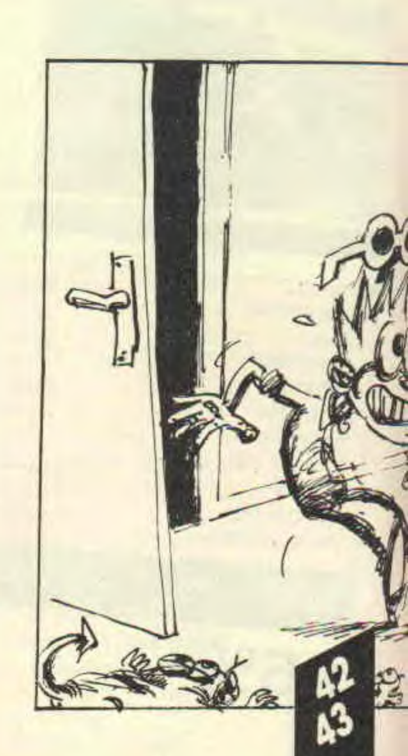
LES GOUTS ET LES COULEURS

Il arrive aussi, souvent d'ailleurs, que le concepteur du programme décide de mettre toutes les couleurs à zéro. Dès lors, rien ne s'affiche à l'écran durant la réalisation du dessin. Mais une fois celle-ci achevée, l'image éclate en un instant et scintille devant vos yeux ébahis (vieux truc de programmeur pour éviter d'assister à l'horrible lenteur des tracés). Si une erreur se produit alors que toutes les couleurs sont identiques, le Basic l'affichera comme d'habitude. Malheureusement, vous ne pourrez distinguer ce message du reste de l'écran, vu le peu de contraste. C'est là qu'il faut, si l'écran reste noir trop longtemps, taper en aveugle (lentement mais sûrement) la petite ligne suivant :

```
INK 1,1:PEN 1:INK 0,0:PAPER 0
```

Ce qui aura pour effet de rétablir le contraste si





cela est nécessaire à la visualisation d'un message d'erreur (qui apparaîtra comme par enchantement). Vous saurez donc, à cet instant précis, quelle est l'erreur et en quelle ligne elle sévit.

AUX GRANDS MAUX LES GRANDS REMEDES (QUOI DE NEUF ! DOCTEUR !!!)

Si, par hasard, une erreur passait à travers ces deux premières astuces, il faudrait alors employer les grands moyens. Pour cela, il est nécessaire de connaître la variable qui provoque ce problème. Une fois ceci fait, la dite variable peut être influencée n'importe où dans le programme. Il serait fastidieux de la chercher à l'oeil nu alors qu'il existe une petite routine pour nous sortir d'affaire. Prenons comme exemple la recherche d'une variable "zaza$" dans un programme s'appelant "TOTO.BAS". Il suffit donc de sauver "TOTO.BAS" par la ligne de commande :

```
SAVE"TOTO.BAS",A
```

Commande qui aura pour effet de sauvegarder le programme en ASCII (le programme est sauvé sous la forme d'un listing, il n'est donc pas codé et peut être lu par des LINE INPUT). Il ne reste ensuite qu'à lire le programme, par exemple avec le suivant.

```
10 OPENIN"TOTO.BAS":REM Ceci ouvre le fichier en lecture
20 WHILE NOT EOF:REM Tant que le fichier n'est pas fini
30 LINE INPUT #9,A$:REM Lire une ligne et la mettre dans A$
40 IF INSTR(A$,"zaza$")<>0 THEN PRINT A$:REM Si zaza$ existe dans la ligne alors l'afficher
50 WEND:REM Qui ferme le while
60 CLOSEOUT:REM Qui ferme le fichier
```

Ceci n'est pas génial mais permet de savoir en quelle ligne est utilisée la variable qui génère nos ennuis. Venir à bout du petit problème rencontré n'est ensuite qu'une question de logique.

INTERROMPONS EN COEUR

"Interruption ??? C'est quoi t'est-ce ???" Demanda le petit Popol à son papa qui fumait la pipe, en face de lui, les pieds sur le fauteuil. "C'est une longue histoire..." Répondit l'homme sage. "Je vais te la narrer".





d'une interruption lente (1/50 s.).
- CALL #BCE0 est la routine d'insertion d'une interruption rapide dans la file appropriée (1/300 s.).
Pour ces deux routines, les conditions d'entrée sont les mêmes et doivent être suivies à la lettre, sous peine de plantage ou de non prise en compte de la demande. Trêve de bavardage, voici les choses tant convoitées :
* Le double registre HL doit contenir l'adresse d'un bloc libre et réservé de 16 octets (peut-être moins mais je n'en suis pas certain) où le système stockera les différents paramètres utiles à la bonne sélection des différents candidats de la file d'attente.
* Le double registre DE devra contenir l'adresse de votre routine qui sera, il est bon de le rappeler, obligatoirement dans la zone des 32 Ko centraux de RAM.
* Le registre C contiendra le numéro de ROM dans laquelle est votre routine (si vous travaillez en RAM, on s'en contrefiche).
* Le registre B contiendra la classe de votre événement (son importance en l'occurrence) qui est définie comme suit :
- Bit 0 : s'il est à 1 alors la routine est dans la RAM, sinon, la routine est en ROM et le registre C intervient.



Un ordinateur de petite taille, ne possédant qu'un microprocesseur modeste, est peu performant car il doit gérer toutes les tâches ingrates. En effet, ce petit microprocesseur doit non seulement s'occuper des calculs mathématiques, du traitement des chaînes de caractères, mais aussi de l'écran, du clavier, des entrées sorties du système... etc. Pour ce faire, il partage son temps entre le programme principal et les tâches vitales au bon fonctionnement de la machine. J'entends ainsi que le clavier, entre autres, est scanné tous les cinquantièmes de seconde. D'autres périphériques doivent également être surveillés. La mémoire, par exemple. Dans le cas du CPC, un circuit spécialisé s'en charge. Donc, nous disions qu'à une fréquence donnée, le brave Z80 (de chez Zilog, qu'on se le dise), interrompt la tâche à laquelle il vaquait et, après avoir sauvegardé l'environnement, va se perdre dans le fin fond binaire de l'ordinateur pour vérifier que tout se passe bien. Si votre doigt vient effleurer une touche à ce moment précis, le processeur s'en aperçoit. Il saisit cette occasion pour stocker dans la mémoire le code de la touche avant que celle-ci ne soit relâchée. Si l'interruption n'était pas déclenchée le microprocesseur ne pourrait intercepter votre doux et subtil contact avec le clavier. Voici qui fut une des explications sur la nécessité des interruptions.

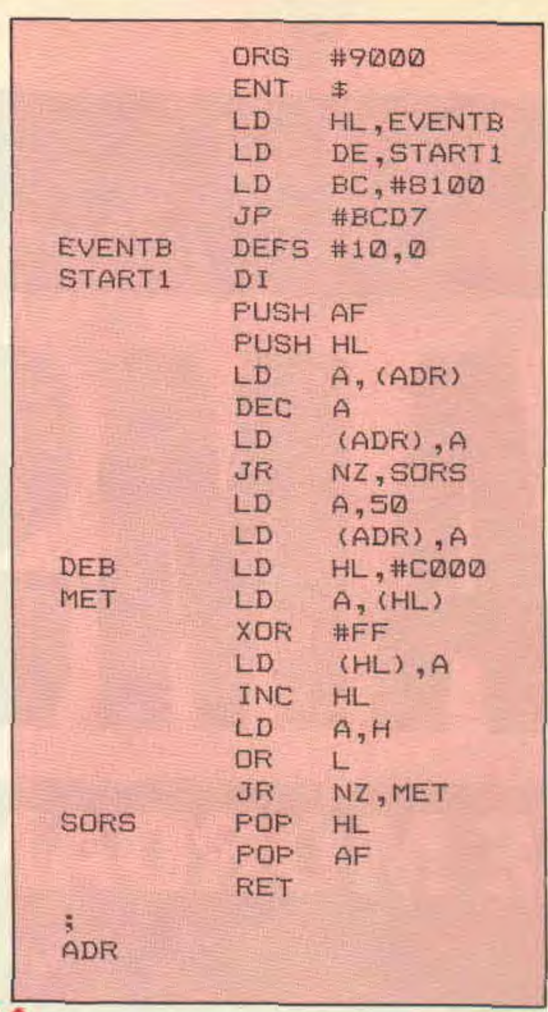
UN CPC INTERRUPTE

Dans le cas de bien des machines, il suffit de détourner le vecteur d'interruption indiquant l'adresse ou se branchera le microprocesseur pour traiter le clavier et les différents périphériques a l'instant prévu à cet effet. Pour le CPC, il en va tout autrement. Celui-ci possède déjà différentes tâches sous interruptions, pour le clignotement des couleurs, les différentes enveloppes de volumes et de tons de l'instruction "SOUND", le balayage du clavier... La liste pourrait être longue. Le kernel (noyau principal du CPC, maître du système) crée donc des files d'attente et sélectionne les tâches prioritaires par ordre d'importance.

Pour introduire un programme sous interrution, il faut donc lui indiquer la routine (obligatoirement en langage machine et déposée dans la zone centrale de la RAM au-dessus de &4000 et sous &C000 sans quoi, le système planterait lors d'un switchage vers une ROM) que l'on désire voir insérée dans la file prévue à cet effet. Il y a deux vecteurs qui se chargent parfaitement de ce travail. Le premier dépose votre routine dans la file des interruptions lentes (tous les 1/50ièmes de seconde), le second fait de même, mais pour les interruptions rapides (tous les 1/300ièmes de seconde). Voici les conditions et les adresses d'entrées de ces routines :
- CALL #BCD7 est la routine de mise en place







```
        ORG   #9000
        ENT   $
        LD    HL,EVENTB
        LD    DE,START1
        LD    BC,#8100
        JP    #BCD7
EVENTB  DEFS  #10,0
START1  DI
        PUSH  AF
        PUSH  HL
        LD    A,(ADR)
        DEC   A
        LD    (ADR),A
        JR    NZ,SORS
        LD    A,50
        LD    (ADR),A
DEB     LD    HL,#C000
MET     LD    A,(HL)
        XOR   #FF
        LD    (HL),A
        INC   HL
        LD    A,H
        OR    L
        JR    NZ,MET
SORS    POP   HL
        POP   AF
        RET
;
ADR
```

- Bit 1 à 4 : ils déterminent la priorité de l'événement (testez quelques valeurs et vous verrez que cela influe étrangement).
- Bit 5 : toujours et obligatoirement à 0.
- Bit 6 : si ce bit est à un, votre événement aura une priorité plus grande que les événements conventionnels.
- Bit 7 : ce bit à 1 forcera votre routine à être exécutée immédiatement en sautant la priorité des autres événements (cela retarde pas mal le scanning du clavier).

JE VEUX PLUS INTERRUPTER

Si par un grand hasard, vous ne voulez plus que votre routine soit exécutée, qu'en d'autres termes vous désirez la retirer de la file d'attente, vous pouvez utiliser les deux vecteurs suivants :
- CALL #BCDD (pour les interruptions lentes)
- CALL #BCE6 (pour les interruptions rapides)

Pour entrer dans chaque routine, il faudra que HL pointe sur le bloc d'événements (la même adresse que lors de l'installation).
Remettre votre programme dans la liste sera alors *un jeu d'enfant grâce à :*
- CALL #BCDA (quelle lenteur)
- CALL #BCE3 (waou, ça déménage)

J'EN REVEUX, M'SIEUR, J'EN REVEUX

Il y a tout de même certaines conditions de fonctionnement, sans quoi, il serait trop simple de programmer ce genre de choses. Certaines conditions sont à respecter comme, par exemple, la sauvegarde de tous les registres utilisés (par de simples PUSH) et d'autres conditions, parfois étranges, que je n'ai moi-même pas bien saisies. Mais, à vous de vous amuser maintenant !!!

LISTING

Si vous le désirez, tapez le petit listing qui suit et qui est assez significatif de ce qu'on peut réaliser sous interruptions. A la prochaine.

Salut, potos.
Sined le barbare



Vous connaissez la chanson : "...Cinq heures du mat', j'ai des frissons, je claque des dents et je monte le son, seul assis devant mon CPC, c'est l'insomnie, les joysticks cassés..." La voici, la voilà, la rubrique que vos courriers réclamaient, je veux parler de ces pokes, trucs et autres bidouilles qui devraient vous permettre de voir enfin l'ultime scène de votre jeu préféré.



```
10 ' Gauntlet 100%
20 MODE 1
30 MEMORY &8FFF
40 INK 0,0:BORDER 0:INK 2,6:INK 3,26
50 LOAD"screen"
60 CALL &9000
70 OPENOUT "robby":MEMORY &FFF:CLOSEOUT
80 LOAD "!",&1000
90 MODE 1
100 INPUT "Invincibilite o/n ";a$:IF UPP
ER$(MID$(a$,1,1))="O" THEN POKE &4961,0
ELSE INPUT "Nombre de vaisseaux (99) : "
,a:POKE &3BED,INT(a/10)*16+(a/10-INT(a/1
0))*10
110 INPUT "Nombre de bombes (99) : ",a:P
OKE &3BF2,INT(a/10)*16+(a/10-INT(a/10))*
10
120 INPUT "Nombre de mec (63) : ",a:IF a
<64 THEN POKE &3C40,a
130 CALL &1D6A
```

Au passage, je remercie **DECHE 54** pour sa précieuse aide sur SOLOMON'S KEY. **FRANÇOIS GALHIE** de CAEN m'a fait parvenir un plan détaillé et des explications très instructives sur la première partie de l'ANGE DE CRISTAL. **LUDOVIC** a été le premier à m'envoyer des pokes et c'était pour IKARI WARRIORS. Bon, tous les mois, j'vais faire chier le chef pour vous faire gagner des trucs sympas, alors envoyez-moi des milliers de lettres pleines de pokes pour fracasser les HIGH-SCORES. Toutes vos bafouilles sont lues avec soin; n'oubliez pas d'indiquer clairement vos nom et adresse, car même si je ne peux vous promettre à tous quelque chose à gagner, au moins serez-vous cités dans la rubrique des meilleurs POKEURS-BIDOUILLEURS. Moi, de mon côté, je vous promets du POKE de qualité. ***POKE &ROBBY,255.***

GAUNTLET de Micropower :

Voici de quoi vous amuser avec cette excellente adaptation du DEFENDER d'arcades. A noter que le chiffre entre parenthèses lors des INPUT est le nombre maximum que l'on peut entrer. On peut ainsi disposer de 99 vaisseaux, 99 bombes et 63 "mecs" à surveiller.

HEARTLAND d'Odin Software :

Outre l'arrêt total des monstres, ce listing vous octroie de l'énergie infinie, le temps ne s'écoule plus et vous n'êtes jamais à court de munitions.

```
10 ' Heartland 100%
20 MODE 0:BORDER 26
30 FOR c=0 TO 15:READ c:INK c,d:NEXT
40 OPENOUT "Robby":MEMORY &1FFF
50 LOAD "heartpic.bin",&C000
60 LOAD "kim.bin",&2990
70 POKE &2ED6,0
80 POKE &4725,0
90 POKE &5039,0
100 ' Paralysie des monstres
110 POKE &3980,0:POKE &3981,0
120 POKE &3982,0:POKE &397B,0
130 POKE &397C,0:POKE &397D,0
140 CALL &2990
150 DATA 0,1,26,13,12,24,25,9,18,2,14,20
,3,6,15,10
```

```
10 ' Little Computer People 100%
20 MEMORY &1FFF
30 LOAD "boot"
40 POKE &8020,&FB
50 POKE &8021,&C9
60 CALL &8000
70 POKE &20C3,0
80 POKE &251A,0
90 POKE &2DD2,0
100 CALL &2000
```

LITTLE COMPUTER PEOPLE d'Activision :

La bobine de votre petit "LCP" ne vous plaît plus? Il a un caractère à chier et ne pense qu'à jouer aux cartes ? Avec les dix lignes ci-dessous, vous pourrez le transformer autant de fois qu'il vous chante.



BOMB JACK d'Elite :

Il vous faut, dans ce jeu, récuperer 24 bombes avant de passer à la scène suivante. Voici de quoi décider du nombre de bombes à attraper pour changer de tableau avec, en prime, les vies infinies. Merci. Cool.

```
10 ' bomb jack 100%
20 MEMORY 5999:MODE 0:FOR c=0 TO 15:READ
 d:INK c,d:NEXT:LOAD "bjscreen.scr",&C00
0:LOAD "bjcode.bin",6000
30 MODE 1:PEN 2:INPUT "Vies infinies o/n
 ";a$:IF a$="o" OR a$="O" THEN POKE 6648
,0 ELSE PRINT:INPUT "Nombre de vies : ",
a:POKE 6144,a
40 PRINT:INPUT "On change le nombre de b
ombes o/n ";a$:IF a$="o" OR a$="O" THEN
PRINT:INPUT "Nombre de bombes a recupere
r 1-24 : ",n:IF n<1 OR n>24 THEN n=24 EL
SE POKE 6237,n
50 MODE 0:CALL 6000
60 DATA 1,0,26,8,24,13,11,6,15,16,5,2,6,
3,20,10
```



BOMB JACK II d'Elite :

Et voilà la suite : là, le truc chiant c'est qu'il y a plein de bestioles qu'arrêtent pas de bouger. Il suffit de répondre NON en ligne 70 et elles seront statufiées. Et, grand classique, les vies infinies sont là aussi. Très cool.

```
10 ' Bomb Jack II 100%
20 MEMORY &16A7
30 BORDER 0:MODE 0
40 FOR c=0 TO 15:READ d:INK c,d:NEXT
50 LOAD "b2screen.bin",&C000
60 LOAD "b2code.bin",&175C
70 MODE 1:INK 1,26:INPUT "Les monstres b
ougent o/n ";a$:IF a$="o" OR a$="O" THEN
 80 ELSE POKE 6505,25
80 INPUT "Vies infines o/n ";a$:IF a$="o
" OR a$="O" THEN POKE 6744,0:GOTO 120 EL
SE 90
90 INPUT "Nombre de vies : ",n
100 IF n<1 OR n>255 THEN 90
110 POKE &6744,n
120 MODE 0:CALL &1770
130 DATA 0,26,1,8,11,10,14,5,20,15,21,25
,6,3,12,24
```

SABOTEUR de Durell :

Votre ninja est un tendre et n'arrête pas de se faire tabasser ?
Voici de quoi saboter le jeu et bloquer son énergie sur son maximum. J'ai aussi un truc pour SABOTEUR II si ça vous dit, suffit de demander.

```
10 ' Saboteur 100%
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,1:INK 2,6:INK 3,
24:BORDER 1
30 MEMORY 5000
40 LOAD "1",49152
50 LOAD "2",25200
60 LOAD "3",6000
70 LOAD "4",16419
80 LOAD "5",23296
90 BORDER 0
100 LOAD "6",49152
110 POKE 24210,0
120 CALL 23431
```

```
10 ' IKARI WARRIORS 100%
20 OPENOUT "d":MEMORY &12BF:CLOSEOUT
30 MODE 0:FOR a=0 TO 15:READ b:INK a,b:N
EXT:BORDER 2
40 LOAD "screen.bin"
50 LOAD "warriors.bin"
60 POKE &6A38,24:' immortalite
70 CALL &FFD0
80 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14,26,24,9,12
,21,22,19
```

IKARI WARRIORS d'Elite :

On va maintenant se payer une promenade de santé à l'intérieur des lignes ennemies sur IKARI. "No problem", vous êtes immortel et même mieux: vous êtes immortels ! Ici, les deux personnages sont à l'épreuve des balles, roquettes, mines et bombes.



EYE, EYE, EYE !

Un visage bleu acier, des yeux irisés aux couleurs de l'arc en ciel, une énigmatique beauté m'épie à travers les persiennes de sa demeure. Elle semble me promettre mille et une félicités si je consens à pénétrer en son domaine ... Irais-je ?

Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa Lovely :	4/4
Note :	15/20

75 %

Je pénètre donc, et plonge dans l'univers psychedélique de spirales chatoyantes aux promesses toujours renouvelées. (Oh la la, qu'est-ce que je tiens aujourd'hui !) Eh bien non ! Je ne vous raconte pas le dernier trip vitaminé de votre dévoué serviteur, il s'agit tout simplement de la description de la jaquette du jeu dont auquel cet article est le sujet (Que voulez-vous, j'ai l'âme poête, moi).

JEU DE L'ESPRIT, ES TU LA ?

C'est une très bonne question. En effet, EYE se veut un jeu de stratégie et de réflexion, basé sur un soft déjà existant et qui, selon la notice, fait fureur aux Etats Unis. Le principe en est simple : deux spirales superposées délimitent un damier de trente-deux cases colorées. Il y a huit couleurs différentes, ce qui fait qu'à tout instant nous avons quatre cases de même couleur. Chaque joueur, (il peut y en avoir jusqu'à quatre et chacun choisit une couleur), doit tenter de réunir les quatre cases de sa couleur en une des configurations possibles parmi la Longue Spirale, la Petite Spirale, la Ligne Droite ou le Cercle. Ceci est possible soit par déplacement de pions d'une case à une autre ou par rotation des spirales (ce qui provoque un changement de répartition des couleurs). Very simple, n'est-il pas ?

LE RETOUR DU JEU D'EYE

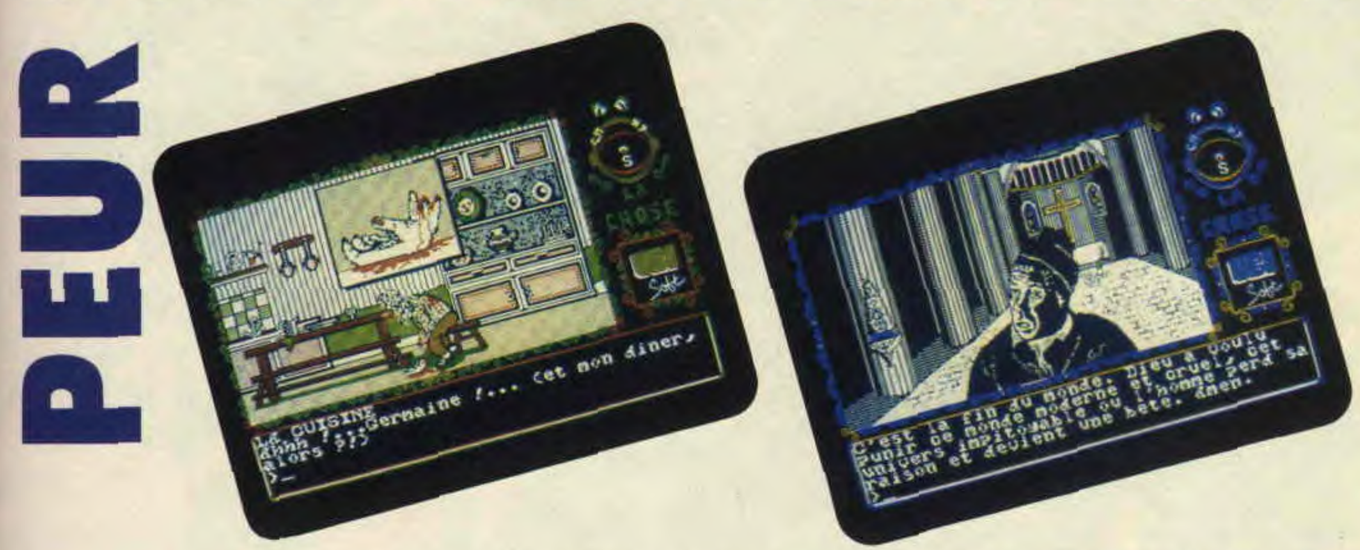
Autrement dit qu'est-ce-que-c'est-il qui apparait sur l'écran de votre Amstrad préféré ? Tout d'abord un premier menu pour déterminer le nombre de joueurs (de 1 à 4, faut-il le rappeler ?) avec possibilité de jouer contre l'ordinateur. Ensuite un second menu proposant diverses variantes dans les règles, et sur lequel je passe rapidement parce que vous ne savez déjà pas jouer avec les règles de base alors vous n'allez pas commencer à vouloir appliquer des subtilités qui risquent de vous échapper !! Enfin, apparaît l'écran de jeu divisé en deux fenêtres : la plus importante représente le plateau du jeu (Un damier circulaire, avec les huit couleurs, bien propre sur lui, correct quoi). Sur le côté, une fenêtre par joueur indique le nombre de pions restant à positionner sur le plateau en début de partie. Puis en cours de jeu, cette fenêtre contient les couleurs dont le joueur a réussi à se rendre maître. Le contrôle des déplacements de pions et des rotations des spirales se fait en déplacant un icône en forme de main, à l'aide du joystick ou du clavier. Voilà vous saurez tout lorsque j'aurais précisé d'une part que la stratégie de l'ordinateur est très au point (l'auteur de ces lignes s'est pris une taule à chacune de ses tentatives), et d'autre part que le jeu à 3 ou 4 joueurs est très animé et distrayant.

Alian

EYE - édité par ENDURANCE GAMES, 179 F en disc, 119 en K7.



PEUR SUR GROTEMBURG



Je n'habite que depuis peu le village de Grotemburg. Mais les événements qui viennent de troubler cette petite bourgade ne m'incite guère à y rester. Ce matin alors que je descendais prendre mon petit déjeuner, je découvre des traces de sang dans l'entrée. Ce n'est pas que je sois un maniaque de la propreté, mais Germaine, ma femme, va m'entendre.

Je pousse la porte de la cuisine, un grincement sinistre s'échappe des gonds (il faudra me décider à les huiler). Germaine est affalée sur la table, la moitié supérieure de son corps complètement déchiquetée, une de ses mains traîne sur le carrelage.

"Germaine, tout ce sang, ça fait désordre". Pas de réponse. Pas étonnant, son dentier a dû valser à l'autre bout de la pièce. Il vaut mieux m'éclipser avant que ce massacre ne me retombe sur le dos. Je fouille les placards et m'empare d'un camembert et d'une boîte de cassoulet. Qui sait où cette histoire peut m'entraîner ? Dans le jardin, un bruit émanant des buissons me fait sursauter.

PROMENADE EN VILLE

D'une touche vers l'est, je me retrouve rue du Riche. Prenant alors vers le nord, j'enfile successivement la rue Barbe, puis la rue Tabaga (c'est vous dire si habituellement la ville n'est pas triste). Les rues sont désertes, les gens refusent d'ouvrir leur porte. Au premier carrefour, je rencontre enfin quelqu'un. C'est Dasso, l'unique clochard de Grotemburg qui cuve sa dernière bouteille de Gevedor. Dans le gratin de la cloche, chacun sait qu'un vin s'accompagne toujours d'un camembert d'âge canonique. Je lui tends le mien, son visage s'illumine tel un alcootest. Il me bredouille dans un langage télégraphique une suite de mot qui m'entraîne en face, à la taverne de Sergio, jumeau caché de Gainsbar, qui m'accueille d'un chaleureux "No comment".

AUTRE TEMPS, AUTRE MEUTRE

Je retraverse le carrefour vers l'ouest et arrive devant une maison où des traces de sang me font craindre le pire. Un cadavre, mais moins mutilé, gît dans le salon. Les graphistes devaient craindre de se couper l'appétit une deuxième fois. Je respire : au moins, on ne pourra pas dire que ma pauvre Germaine s'est suicidée. Il s'agit bien d'un acte de la chose de Grotemburg, dont la première apparition eut lieu en 1664 (vous n'avez jamais entendu parler de la Grotemburg 1664).

DES PATEUUUS DES PATEUUUS

Il ne me reste plus qu'à aller voir le curé, un peu de spirituel, après tous ces spiritueux, ne nous fera pas de mal. Don Patillo en personne m'ouvre la porte. Attention, il est très à cheval sur les principes. A vous de savoir comment se tenir dans une église. Vous lirez la suite dans les dernières nouvelles de Grotemburg, elles révèlent tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur LA CHOSE sans avoir jamais oser le demander.

Dès la présentation, vous êtes fixé sur le genre du soft : un savant mélange de monstruosité et de rigolade. Songez qu'il aurait pu emporter le premier prix au festival du film l'horreur. Les graphismes sont assez beaux et fins. La musique et les bruitages finiront par vous plonger complètement dans cette histoire où la science et le mystère vont de paire. Il s'agit donc d'un jeu d'aventure classique, mais pris sur le mode humoristique. Chaque réponse à vos actions infructueuses est un régal. Il faut souligner une très bonne initiative des auteurs : non seulement certaines touches sont redéfinies, mais il est même possible d'en redéfinir autant que vous le souhaitez. Un jeu désopilant à vous faire dresser les cheveux sur la tête.

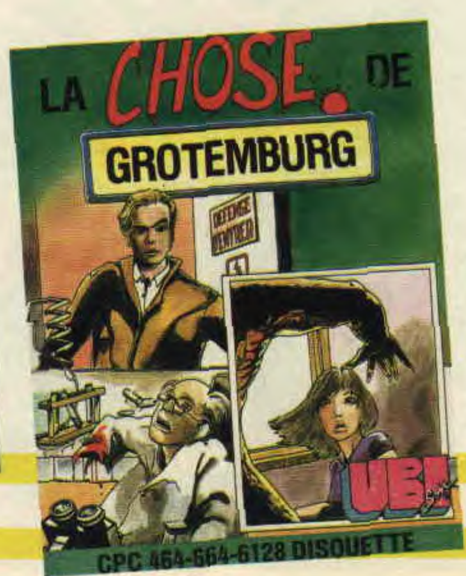
Lipfyenstein

LA CHOSE DE GROTEMBURG d'Ubi Soft.
Disk : 180 F.

75%



Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	—
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa Lovely :	3/4
Note :	15/20





LA RAGE DE DETRUIRE



Ou encore : comment démollir la moitié de la ville de NEW-YORK avec deux copains quand on s'ennuie, par un triste après-midi d'hiver et sur CPC. RAMPAGE est l'adaptation d'un célèbre jeu de salles d'arcades. Reste à savoir si la version CPC est d'un bon niveau.

RAMPAGE sur CPC est une bonne surprise. Les graphismes, l'animation, tout est au rendez-vous. Mais parlons de l'histoire du soft : vous êtes un loup-garou. Je sais, l'identification demande un certain effort d'imagination. Avec deux de vos congénères, vous avez décidé de détruire tous les buildings de New-York. A moins qu'il ne s'agisse de Chicago. En tout cas, c'est pas La Motte-Beuvron. Bref. Pour détruire les immeubles, aucun problème : escaladez les côtés et en redescendant, donnez de grands coups de poing sur les murs. Vus vos biceps, vous devriez réussir sans problème à fracasser un premier côté. Hop, grimpez sur l'autre façade, filez de grands coups dedans- Eh, oh, le grand maigre, un peu plus de nerfs, c'est mou !-. et patatra, l'immeuble s'effondre. Le choc fut si rude que l'écran du CPC en trembla. Pas de panique, c'est juste une astuce de programmation. Mais ne croyez pas le jeu si simple : plein d'hélicoptères vous canardent, des tireurs embusqués apparaissent aux fenêtres, etc. Heureusement, vos poings musclés semblables à ceux de King-Kong, vont abattre les hélicoptères qui voleraient trop bas...

NECESSAIREMENT SOCIAL.

Un des grands "plus" du jeu est de se jouer à un, deux, ou trois (un ou deux au joystick et le troisième au clavier). Tout seul, le jeu devient vite monotone. A deux, des stratégies peuvent être mises sur pieds, on va alors beaucoup plus loin. A trois, défoulement et engueulade générale garantis. De quoi vous déchaîner, surtout si vos muscles égalent ceux des héros. On marche à fond la caisse, grâce à des dessins qui, sans être très fins, bénéficient d'un look "caricature" très rigolo. L'animation n'est pas extraordinaire, hormis l'effondrement d'un building qui occasionne le tremblotement de l'image. Les bruitages sont moyens, mais les bruits de choc très réalistes. Aïe. Enfin, le nombre de tableaux est suffisammment conséquent pour assurer une bonne durée au jeu. D'autant que la difficulté va toujours croissant. Un jeu qui défoule.

RAMPAGE édité par Activision.
Disk : 149 F, K7 : 99 F.

NOTES de RAMPAGE	
Graphisme :	2/4
Son :	3/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
	14/20

Note :

70 %



UN JEU QUI ESTOIT DESTROY

Tiens, que vois-je arriver sur mon bureau ? RAMPARTS, dont le thème est entièrement pompé sur RAMPAGE. Mais là, on incarne -à deux maximum- le rôle de preux chevaliers qui veulent détruire le château de Buckingham. Ou de Windsor, je ne sais plus. En tout cas, c'est pas New-York. Le principe est exactement le même. Les graphismes et l'animation sont un peu plus fignolés, mais l'ensemble est moins riche . Malgré tout, ça reste sympa. Moi, je garde les deux...

RAMPARTS édité par FUTUR CONCEPT.
Disk : 145 F, K7 : 95 F.

NOTES DE RAMPARTS	
Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	3/4
	13/20

Note :

65 %





ETOILE DU NORD

ET TOI ?!

Bon, j'vous explique pourquoi NORTHSTAR est un jeu comme je les aime. Vous le chargez, vous êtes aussitôt agréablement surpris de voir une belle animation sur le titre du jeu. Indescriptible mais très chouette. Puis vient la musique, entraînante, pas trop saoulante, enfin si. Mais pas trop puisqu'elle ne vous accompagne pas pendant le jeu. Il n'y a pas quinze milliards d'options, c'est un classique archi-classique : il suffit de se saisir de son joystick ; le bouton de feu pour tirer, les directions pour "directionner", yeear !!

OUI ??

Jusque là, c'est simple, pas compliqué, facile, explicite, bien fait, et je découvre qu'il existe plein de mots pour décrire l'impression que l'on ressent face à un jeu où il n'est point besoin de trop réfléchir pour s'amuser.
NORTHSTAR est une très grande réussite, graphiquement parlant : malgré un écran de jeu reformaté et une basse résolution, les dessins sont tout simplement beaux et fins.

ET TOI...LEUUU DU NORD !!

Voyez les photos, vous dirigez un petit bonhomme dans un décor futuriste. Le scrolling horizontal est de très bonne facture et le but est, vous vous en doutez, d'arriver le plus loin possible en évitant au maximum vos ennemis et autres aliens bondissants.
Il s'agit ici d'un jeu "nivelé", c'est-à-dire que vous vous battez pour accéder au prochain niveau de jeu dont les décors sont tous différents. Je ne connais pas leur nombre : au moment où j'écris cet article, j'ai bien du mal à arriver au troisième niveau. La difficulté est bien dosée et amène le joueur à toujours recommencer pour se surpasser. Côté bruitage, c'est tout à fait correct : Le plus mignon étant le crissement des cosmo-boots lors des dérapages contrôlés du petit héros. Armé de son fléau d'arme et de son vert bouclier, ce guerrier de 23 pixels de haut évolue dans un jeu pas hypergénial mais vraiment tout à fait mignon. En bref, un soft à acheter pour se faire plaisir.

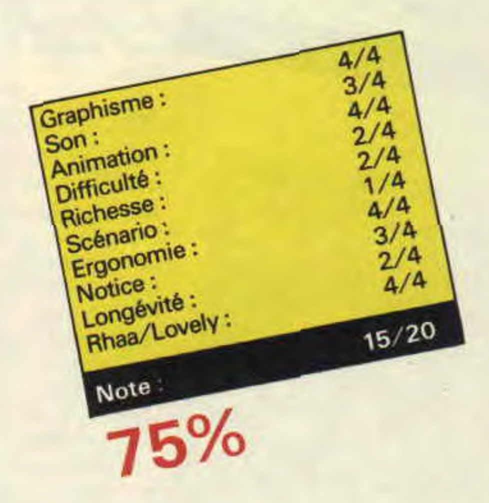
Guest star : Robby

NORTHSTAR édité par Gremlin Graphics.
Disk : 140 F, K7 : 95 F.

NORTHSTAR fait partie de ces jeux mignons, colorés, très bien animés, rapides, bien léchés, auxquels on n'arrive pas à trouver un défaut ou un bug de programmation. Ce n'est pas le jeu le plus génial qui soit, c'est tout simplement un jeu de Gremlin Graphics, un grand du "bon jeu" sur CPC.

AMBIANCE

Allez, j'vais pas vous faire une intro bassinante sur le scénario de NORTHSTAR. Dans le cas qui nous intéresse, il n'est pas besoin de connaître le scénario du jeu. C'est un "tchac-tchac-poum-poum" de très bonne facture. Voyez-vous, là, je suis assis à mon bureau. Ambiance : à l'extrême droite trône le PC1512 sur lequel je saisis mes articles. Tout de suite à sa gauche, il y a le minitel (salut à TELESTRAT 45), bien souvent connecté sur des microserveurs... Enfin, à l'extrême gauche, le CPC (j'vous avais bien dit qu'on en aurait enfin deux pour le deuxième numéro) entouré de quelques dizaines de disquettes et autres cassettes. Et si l'on fait un rapide inventaire, on peut aussi trouver : une bouteille de lait au chocolat, un paquet de piteux en pépito état, quelques jeux-cultes (ELITE, CHOLO). En face de moi mon collègue LIPFY se déhanche au rythme endiablé du LIVE de PETER GABRIEL. Pour ma part, j'écris tout en écoutant à fond la musique de NORTHSTAR (il se décide enfin à nous parler du jeu).



Graphisme :	4/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	2/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	15/20

75%

LE BON, LA BRUTE

Regardez-moi ça ! Un pied-tendre qui ose s'aventurer dans notre bonne ville de Gulf City ! Y se prend pour Lucky Luke, lui ? Hello, stranger. Si tu veux t'installer ici, il va d'abord falloir nous prouver que tu es un vrai cow-boy. T'as intérêt à être rapide au six-coups, étranger. *Sinon, le croque-mort* viendra te tailler un costard sur mesure, le dernier que tu porteras jamais...





MAC SLOW EST GROS

J'te présente MAC SLOW, le champion de Gulf City, 145 kilos en chaussettes, dont 18 grammes de cerveau et 144 Kilos de muscles. La différence, c'est le pistolet : même en chaussettes, MAC ne le quitte jamais... Bon, commençons par un petit bras de fer. On met une bougie de chaque côté de la table; le premier qui flanche s'y brûle les doigts. Perdu, t'es disqualifié. Epreuve suivante.

MAC SLOW EST RAPIDE

Tu vois les deux gamins qui tiennent des bouteilles ? Il faut que tu dégaines plus vite que MAC SLOW pour en dégommer cinq de suite. Je te préviens, MAC tire plus vite que Lucky Luke et Clint Eastwood réunis. Holà, tire pas dans les gamins, t'es fou ! Regarde, il a la main en sang, le pauvre. Terminé pour toi, passons à la suite.

MAC SLOW N'EST PAS UN FUMISTE

Un cow-boy qui se respecte doit être capable d'envoyer sa chique dans un crachoir situé à cinq mètres. Vas-y, essaye. Fais gaffe, tu viens de me l'envoyer dans la figure. Ca va, étranger? C'est bien la première fois que je vois un pied-tendre avaler sa chique. Ok, on continue, mais j'ai l'impression que tu ne vas pas faire de vieux os ici...

MAC SLOW EST GRACIEUX (SI, SI)

Tu as vu la chouette nana qui danse dans le saloon ? A toi de lever la jambe maintenant ! Un vrai cow-boy, ça doit savoir danser. Mais dis donc, pied-tendre, t'as le pied aussi agile que Lulu Belle ! Ok, c'est toi qui gagnes ce coup-ci. Dépêchons-nous, la journée avance et les vaches attendent.

MAC SLOW EST PIS QUE TOUT

Un garçon vacher doit savoir traire plus vite que son ombre. Il faut que tu remplisses ton seau avant MAC. Fais gaffe aux coups de patte de la vache, et à MAC, c'est un vicieux, y va sûrement te filer des coups de coude pour te gêner. Voilà, c'est bon, continue! Profite donc que l'arbitre te regarde pas pour donner un coup dans le seau de MAC. Parfait. Le pied-tendre est vainqueur. Dernière épreuve.

MAC SLOW EST GROS

Le but du jeu, c'est de réussir à bouffer plus que l'adversaire. Rien ne t'empêche de lui filer un coup de saton de temps en temps, histoire de lui faire perdre le moral. Pense aussi à siroter une bière, c'est bon pour la *digestion... T'es un crack*, mon gars. OK, t'as réussi à battre MAC SLOW trois fois, on t'admet à Gulf City. Et le prochain pied-tendre qui se pointe dans le coin, c'est toi qui te le payes, OK ?

MAC SLOW EST UN TRICHEUR

WESTERN GAMES est un des meilleurs jeux que j'ai vus ces derniers temps. Les six épreuves sont riches et toutes très réussies. Les graphismes sont géniaux, *tout à fait dans le style BD*. L'animation est très bonne, les spectateurs réagissant à vos combats sanglants. Et surtout, le jeu est fabuleusement drôle. Seul objectif : la grosse rigolade. Ca marche à tous les coups, surtout si on joue à deux : il y a même des commandes prévues pour tricher. Si vous jouez seul, attention, car l'ordinateur n'hésite pas à user de tours (normalement) interdits. Deux petits reproches : des bruitages pâlichons et un joystick qui ne répond pas toujours *très bien. Mais WESTERN GAMES* est un jeu à posséder.

***WESTERN GAMES* édité par *MAGIC BYTES*, Disk 150 F.**

Olivier Zythoun

Graphisme :	4/4
Son :	1/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	2/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	16/20

80 %

ET LE PROGRAMMEURS

NOUS ETIONS DES ANGES





Hep toi, le boursouflé !!! Ta mère t'a jamais dit que tu ressemblais à un porcelet ? Tu devrais faire un régime sinon en face ils lesteront ta graisse avec du plomb !! Compris ?

- Oui.
- Oui qui ????
- Sergent.
- Tu peux pas répéter la phrase en entier gras-double ????
- Oui Sergent.
- Comment ??? J'entends pas très bien ta voix de porcelet !!!
- OUI SERGENT !!!!
- Voilà qui est mieux...
-...Et toi là !!!! Relève la tête, gonfle ton torse de poupon et les épaules en arrière !!!!!
- Oui Sergent.
- *Comment ? J'entends rien !!!! Ma parole, on m'a* refilé une troupe de minables ou quoi ??!! Il serait temps de montrer que vous en avez au fond du caleçon mes agneaux !!!!!
- OUI SERGENT !!!!!
- Très bien. Rompez !!! Dans une demi-heure, inspection générale !! Je veux des lits au carré, des boucles de ceinturon nickel, des pompes cirées impec, des chiottes sans une chiure de mouche et *des armoires rangées comme celles de vos grand-*mères ; si toutefois vous avez eu une grand-mère, bande de larves !!

E-XE-CU-TION !!!!!

NOUS SOMMES DEVENUS DES MACHINES

- Gras-double, tu prends ce revers et tu me balances quelques oeufs bien frais dans ce trou à rats !!! Poupon, tu le couvres à dix mètres et tu nous fais signe dès que la couleur jaune à disparu de l'horizon !!! E-XE-CU-TION !!!
- OUI SERGENT !!!

Quand la température est au-dessus de trente, que l'humidité vous ronge les os. Quand on ne se souvient plus de la date de sa dernière toilette, que votre âme n'est plus dans votre coeur mais dans une mitraillette que vous aimez plus que votre nana... Alors vous êtes proche de l'enfer... Proche seulement, car dans la parcelle d'humanité qui reste en vous, il y a encore un tout petit espoir, chance infime de ne pas finir comme les copains : un squelette rongé au fin fond d'une jungle inextricable. A cet instant on ne pense pas que, issue de nulle part, une seule balle suffit pour vous transformer en plaque de "soldat disparu au champ de bataille".

PLATOON le jeu, c'est l'adaptation micro de PLATOON *le film. L'adaptation de l'enfer, de la mort* derrière chaque arbre. Un jeu en trois étapes. Malheureusement, je n'ai pas eu le temps de franchir la première au moment où j'écris ces lignes. Normal, le jeu est sadiquement costaud. Vous dirigez une troupe de cinq soldats dans le dédale d'une jungle horriblement oppressante. L'ennemi est partout. A



vous d'être vigilant et rapide de la gâchette. Votre premier objectif est de trouver de la dynamite puis de retrouver un pont à faire sauter. Ensuite vous vous dirigerez dans un village où vous devrez chercher une torche et une carte. Enfin, il vous faudra trouver l'entrée d'un tunnel. Et ça, ce n'est que la première partie. Ben, laissez-moi vous dire que c'est vraiment l'enfer. Très dur et très éprouvant, vos nerfs d'acier sont mis à contribution .

Les graphismes pourraient paraître quelconque... Mais on apprend à les apprécier... Grâce à la bande sonore !! Eh oui, ça peut paraître con mais la sublime musique de PLATOON vous transporte dans le jeu !!! Cette musique signée DAVID WHITTAKER vaut à elle seule l'achat du soft. Ce jeu s'annonce comme étant costaud, un aventure-arcades guerrier bien réalisé qui est d'ores et déjà un hit ! Un bon jeu de OCEAN.

Robby qui aimerait se faire réformer bien qu'il soit apte.

PLATOON édité par Ocean.
Disk : 145 F, K7 : 95 F.



Graphisme :	3/4
Son :	4/4
Animation :	2/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	3/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	15/20

75%





REVE OU CAUCHEMAR



Avez-vous déjà eu l'étrange impression en vous levant que votre nuit n'avait pas été de tout repos ? C'est mon cas ce matin. Courbatu de la tête aux pieds, je me traîne vers le lavabo dont le robinet fuit. Mes paupières touchent terre, brusquement je me prends les pieds dedans. C'est la chute.

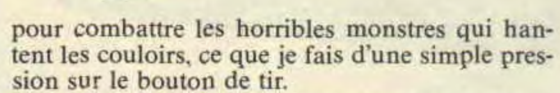
Quoi de plus cauchemardesque que de se réveiller dans une prison face à un horrible vieux croûton qui s'en va tranquillement vers la mort ? Equipé d'une armure et d'un sac à dos me voilà chevalier pour le meilleur et pour le pire, enfin pour le meilleur on verra plus tard. Une bougie sur le côté de l'écran, en se consumant, m'indique le temps qu'il me reste à vivre. Les coulures de cire sont d'un réalisme surprenant. Il faut absolument que je sorte de ce dédale de salles avant qu'elle s'éteigne.

AU PAIN SEC ET A L'EAU

"Je crève la dalle !" me dit le brave homme (sweet home). Je ramasse un sac de nourriture qui traîne sur le sol et le lui tend ainsi que la gourde que je porte dans mon sac à dos.
"Prends cette bêche magique, mais tu ne pourras t'en servir qu'une fois". Je la prends et m'empresse de le laisser seul en dirigeant mon joystick vers la porte.

ORACLE LE SOL

Une page se tourne comme dans un vrai livre de contes. La deuxième pièce ressemble en tout point à la précédente, avec les mêmes murs en pierre de taille de trois mètres de large. Des gouttes d'eau martèlent le sol avec un bruit répétitif et agaçant (plop, plop, plop). Impossible d'ouvrir la porte, je creuse alors le sol avec la bêche magique. Miracle, je m'enfonce dans le sol comme dans une motte de beurre. Au moment où j'aborde le passage du donjon, deux gardes me sautent dessus. Je leur envoie quelques pierres ramassées dans le donjon et ils disparaissent dans le sol. Je programme "THROW ROCK" au clavier, assez rapidement grâce au défilement des verbes et des



pour combattre les horribles monstres qui hantent les couloirs, ce que je fais d'une simple pression sur le bouton de tir.
mots ; cependant, la bougie diminue dangereusement. Il me faut trouver tout de suite une épée

LES DIEUX SONT TOMBES SUR LA TETE

J'implore les dieux : en haut de l'écran, deux visages apparaissent. Le premier ment et le second répète toujours la même chose. Le maître du jeu se contente, lui, de m'indiquer les actions inutiles. Au détour de certaines pièces, monstres et fantômes me posent des questions, du choix de mes réponses dépend ma survie. La suite est si horrible que je me demande si je dois vous la narrer. Une musique à vous glacer le sang me réveille brusquement et me ramène à la réalité. Ce n'était qu'un KNIGHTMARE.

UN VRAI CAUCHEMAR

Bon d'accord, les graphismes en mode 1 sont sympa, la musique m'éclate quelque part, les bruitages en harmonie avec l'ambiance sont carrément flippants. Pour les couleurs, ils ne se sont pas foulés. En dehors du noir et du blanc, on aurait voulu du beau rouge sang ou des monstres bien verdâtres rien de tout cela, seul un bleu pâle ou un rose bonbon agrémentent les dessins (c'est un peu court, jeune homme !). Il aurait été facile de traduire le jeu en français, d'autant plus que l'un des ses principaux intérêts réside dans les réponses à de petites questions genre Trivial Pursuit. Utilisation obligatoire de la pause et de la sauvegarde dans cette partie du jeu. Un jeu d'aventure d'un intérêt moyen pour les fanas des donjons et pour les amateurs de Lucien Jeunesse.
KNIGHTMARE édité par ACTIVISION
Disk : 149 F, K7 : 99 F

Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	12/20

60%



AU SECOURS !







La situation est dramatique ! Ne rigolez pas, c'est sérieux ! Imaginez-vous qu'une gigantesque astéroïde va entrer en collision avec la terre dans pas plus tard que pas très longtemps. Nous sommes donc à la recherche de courageux volontaires prêts à risquer leur vie pour tenter l'impossible mission. Si vous êtes intéressé, faites-nous le savoir. Ecrivez au journal qui transmettra. Signé : Le gouvernement mondial de la Terre. J'HENRI... GAULE ENCORE !

Cinq volontaires pour la mission suicide : un Français, un Allemand, un Anglais, un Américain et un Chinois. OK, ça fait un bon échantillon. Bon. Vous le Français, quel est votre nom ? "HENRI BEAUCOUP". Vous vous foutez de moi, ou quoi ?
C'est un journal sérieux, ici. Si j'écris que le héros d'un jeu anglais s'appelle Henri Beaucoup, tous mes lecteurs vont se foutre de moi. Le Chinois, y s'appelle comment ? WU PONG ? OK, de toutes manières, on n'est pas bien distribué dans le sud-est asiatique; viens par ici que je t'explique ta mission.
Il y a quelques années, le professeur Eyestrain ("Bigleux", en français) a prédit qu'un astéroïde allait nous rentrer dans le... lard. Tout le monde s'est foutu de lui et il a disparu. Aujourd'hui que l'astéroïde est là, il est le seul à pouvoir empêcher cette catastrophe qui serait ...heu catastrophique. Voilà, c'est le mot juste.
WU PONG RAFIO TZE TOUNG (jeu de mots japonais hilarant)
C'est ainsi que notre ami vietnamien est parti à la recherche du savant fou. Mais ce que WU PONG ne savait pas, c'est que le bigleux, alias Eyestrain, s'était réfugié dans un monde magique. Bigre. L'affaire se corse. Pour réussir à ramener le savant fou à la raison, il va donc falloir que notre copain coréen découvre les forces ésotériques qui régissent ce territoire si étrange.
Par exemple, la première chose que WU PONG a vu, c'est un aspirateur. Et cet idiot de Thaïlandais a tout de suite commencé à faire le ménage... Y'a vraiment des gens qui ont des mentalités d'asservis. Eh bien, non ! Par ici, un aspirateur, ça sert à voler. Pourquoi ? J'ai une réponse logique : ça va plus vite qu'un balai et c'est plus confortable à enfourcher. Je reprends. WU PONG, Laotien tout à fait quelconque, n'a aucune capacité particulière. Il doit donc se démerder tout seul, comme un grand, avec ses petits doigts.

Et croyez-moi, c'est pas facile ! D'abord, y'a le coup de l'aspirateur, qu'est pas évident à piger. Ensuite, y'a plein de monstres dans ce jeu, du genre serpent à triple sonnettes et huit cylindres en V. Et puis, y'a une pluie acide qui tombe. Si une seule goutte tombe sur la tronche de cake de notre cher Cambodgien, paf, il est mort. S'il arrive jusqu'au savant, le monde sera sauvé. Ouf. Enfin, je dis ouf, mais rien n'est joué. Tout est entre les mains du siamois de service.

TERRAMEX EST RIGOLO

TERRAMEX est un jeu d'aventure-arcades tout ce qu'il y a de bien. Les graphismes sont très mignons, l'animation très bonne et le jeu franchement marrant : on escalade les nuages, on vole en aspirateur... Cinq personnages différents peuvent accomplir cette aventure (voir plus haut). En fonction de votre choix, le jeu varie légèrement. Pour vaincre les obstacles qui se trouvent sur votre route, vous trouverez énormément d'objets, qui servent à tuer des monstres, ouvrir des portes. Un jeu vraiment réussi, qui exploite parfaitement les capacités du CPC. A recommander.

Olivier Zythoun

TERRAMEX édité par Grand Slam Entertainment. Disk : 140 F, K7 : 110 F

Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	16/20

80%

HELP ! HILFE !



BAS LA PEDALE !



Mesdames et Messieurs Bonjour. Ici Robert Chipotte, en direct de la route du Tour de Force. Non, ce n'est pas un bug : je ne parle pas du tour de France mais d'un véritable mini tour du monde en vélo, sponsorisé par Gremlin. Mais je parle et les coureurs sont déjà au départ...

Graphisme :	1/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	3/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	1/4
Notice :	3/4
Longévité :	1/4
Rhaa/Lovely :	1/4
Note :	08/20

40 %

ROBERT CHIPOTTE : Pour m'aider dans mon commentaire, le célèbre Bernard Hennit, qui vient de prendre sa pré-retraire pré-anticipée, va m'assister. Bernard, que pensez-vous de ce TOUR DE FORCE?
BERNARD HENNIT : Eh ben, heu. C'est chouette. Comme truc, enfin, heu, comme idée, je veux dire. Mais, heu, j'ai pas tout compris.

• Alors, laissez-moi expliquer à nos chers téléspectateurs ce qu'ils voient actuellement sur leur écran. En direct du Japon, Mesdames et Messieurs bonsoir, nous sommes à bord du magnifique hélicoptère haut en couleur que vous voyez actuellement à l'écran. Voilà, nous sommes à l'antenne. Mon cher Bernard, faites signe aux téléspectateurs.

- Bonjour Maman.

• Euh. Bien. La première étape se déroule sur l'île du soleil levant.

- Du vent ! ça va aider les coureurs...

• Heu. Dans cette épreuve particulière, les coureurs devront aussi éviter certains obstacles sur la route. Un commentaire, mon cher Hennit ?

- Dur, dur !

• Bien. Reprenons. Le départ va être donné dans un instant. Que se passe-t-il ? Mon moniteur vient de perdre presque toutes ses couleurs : il n'en affiche plus que deux, bien ternes, sans aucun contraste ! Allô, la régie ? Où est le problème?

- Oh, c'est joli, on voit tout en petit.

• Tout est normal ? Pourtant, deux couleurs...? Voilà qui est rageant, pour une course qui s'annonçait passionnante ! Ce serait quand même mieux d'avoir la couleur. Certains diront que je chapatte, pardon, que je chipote, mais tant pis ?

- Vous chapattez chez vos parents ?

• Euh, merci Bernard. Oh, mais, regardez, là, en bas, mais non pas le plancher, dehors !

- Ben quoi ?

• Vous l'avez dit, ils sont partis ! Nous allons suivre la course de notre champion, le sympathique Laurent Mignon, le roi de la pédale.

- Grrr.

• Allons, pas de jalousie. Mais, je ne vois pas Laurent. Sa silhouette gracile est pourtant facile à reconnaître. D'ailleurs, contrairement à ce que certaines mauvaises langues prétendent, il est assis tout à fait normalement sur son engin et n'aime pas spécialement la danseuse.

- Une danseuse ? Où ça ?

• Bon. Ah, il est en train de rattraper un concurrent. Mais que fait-il ? Il vient de lui donner un coup de pied bien placé, juste dans les pignons. Ah, cette course s'annonce bien. Mais attention. Une barrière se dresse devant notre as de la petite reine. Il freine et l'évite de justesse. On a eu chaud ! Mignon a intégré l'arrière du peloton. Mais je ne vois plus rien ! Je n'arrive pas à le distinguer des autres coureurs. Toujours cet affichage en deux couleurs. Il est impossible de faire correctement son métier dans ces conditions !

- Ah ouais, ah ouais !

• Stoppons ici. Je vous rappelle que TOUR DE FORCE est un logiciel de Gremlin. La page de présentation est superbe, mais les graphismes du jeu sont lamentables. Tous les coureurs sont identiques et il est impossible de les différencier. Le chargement de la cassette est vraiment une galère. L'animation est moyenne et les bruitages n'évoquent en rien le bruit si mélodieux de la pédale qui crisse. Enfin, l'intérêt est très limité. La course d'obstacles pourrait être marrante, mais encore faudrait-il que les graphismes assurent un minimum, pour qu'on puisse s'y retrouver. N'est-ce pas Bernard ?

- Ah, ouais, ah ouais.

Olivier Zythoun

TOUR DE FORCE édité par Gremlin Graphics. Disk : 140 F, K7 : 95 F.



WANTED !!

DEAD or ALIVE (plutôt "dead", si je puis me permettre ...)

Près de la frontière mexicaine, se trouve la *petite ville de Santa Fe.* Elle accueille tous les désespérados et les "poor lonesome cow-boys" de la région grâce à son sport national : le Poker aux pruneaux !

C'est une spécialité qui fait concurrence à la téquila, surtout au niveau de la tonicité musculaire : un peu trop d'un seul coup, et on risque de se *faire une belle sieste avec relâchement du muscle* cardiaque, pendant une ou deux éternités !

POKER-TUEUR

Le malheur par ici, c'est que même en état de légitime défense, on n'est pas sûr d'avoir raison. Ce qui était certain par contre, c'était qu'une bande de chasseurs de primes et de tueurs à gages étaient aux trousses de John. Tout cela parce que Mac Douglas n'avait pas supporté que son fils Walter soit à la fois mauvais joueur aux cartes, et mauvais tireur au revolver ! La seule issue pour John était de fuir. A l'est, vers Reno ? Cela semblait peu sensé, puisque les cavaliers viendraient de ce côté. Il restait le Mexique, les montagnes, ou Gold city...

SOMPTUEUSE B.D.

Le graphisme est traité en trame et en 4 couleurs, avec un choix remarquable suivant les situations : *le rouge, l'orange, le marron dans les scènes de* montagnes chez les indiens apaches, le blanc, le bleu, le gris dans les scènes de neige. Dix musiques, différentes et originales, accompagnent la course éperdue du fugitif. J'ai compté une quinzaine d'images de 320x200, dans lesquelles viennent s'incruster une cinquantaine de vignettes venant donner vie au récit. Les images, remarquables, ont d'abord été dessinées sur papier puis "scannerisées" et retravaillées sur CPC 6128. C'est *dire la qualité de la réalisation. Il ne faut pas non* plus oublier les animations de certaines scènes : la superposition des vignettes dans l'attaque du puma, la fumée dans la scène de désolation après le passage des indiens apaches, la scène (éventuelles) d'arrachage de blouse de la belle Maggy (le viol étant le deuxième sport traditionnel de cette région, loin devant le scalpage sauvage).

DOMMAGE ...

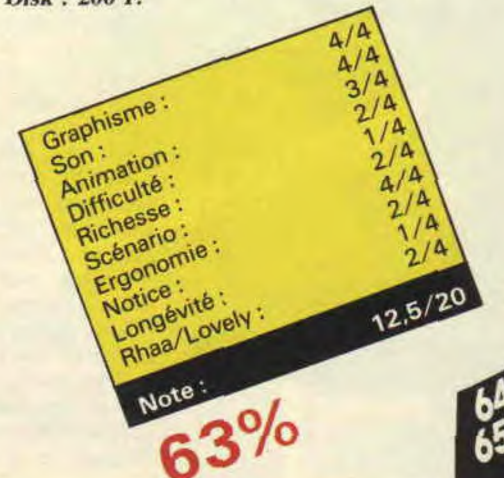
Le jeu par contre est plus réduit puisqu'il s'agit d'un choix multiple, genre "livre dont vous êtes le héros", avec peu d'initiatives, même si dans quelques rares occasions, vous pouvez entrer au clavier des phrases du type <VERBE>+<COMPLEMENT>. Sachez encore qu'il y a une douzaine de façon de mourir (scalpé, dévoré, pendu, défenestré, assoiffé, gelé, descendu, etc.), mais qu'il n'y a que 2 façons de gagner.

WANTED : A MUSCLED PROGRAMME

En définitive c'est un beau programme que propose G.Blancon, auteur des fameuses affaires "VERA CRUZ" et "SYDNEY". Le graphisme est somptueux, mais le scénario et la partie ludique sont assez faibles ! Vous aviez déjà fait mieux, Sherif Blancon, attention, la prochaine fois... c'est la corde !

ELBE.

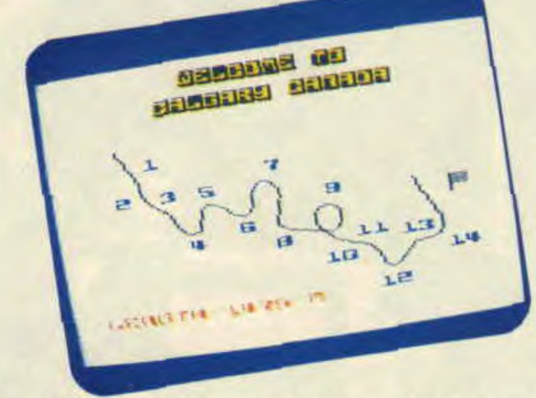
***L'AFFAIRE SANTA FE* édité par Infogrames.**
Disk : 200 F.



Graphisme :	4/4
Son :	4/4
Animation :	3/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	1/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	2/4
Longévité :	1/4
Rhaa/Lovely :	2/4
	12,5/20
Note :	63%

ROBBY ET ZYTHOUN FONT DU BOBSLEIGH









Une aventure de Robby et Zythoun, les Gaulois. Aujourd'hui : Nous sommes en 1988 après J-C. Toute la presse informatique est occupée. Toute ? Non, un journal d'irréductibles rédacteurs résiste encore et toujours aux pressions des éditeurs. LES HEROS

Robby, grand journaliste à l'esprit télématique il tire toute sa force des codes magiques du druide 3614.

Zythoun, son inséparable compagnon, spécialiste des descentes en flammes. Il est tombé dans la potion d'assembleur magique quand il était petit. Il est accompagné de son fidèle chien Controlix, le seul chien informaticien connu, qui hurle de désespoir chaque fois qu'il voit un bug.

Alors que le ciel est bleu et que la montagne est blanche, s'ouvre la dernière aventure de Robby et Zythoun, dans les locaux flambants neufs d'Amstrad 100%.

Tout était calme, lorsque Martinix, le chef du journal, qui n'a peur que d'une chose, que les retards lui tombent sur la tête, décida en dernière minute de tester un nouveau sport d'actualité en ces périodes olympiques (cf Robby & Zythoun aux Jeux Olympiques) : le bobsleigh. C'est ainsi que Robby et Zythoun partirent pour une nouvelle aventure vers les sommets enneigés (cf Robby & Zythoun en Helvétie).

Robby : Nous voulions tester le bobsleigh en cassette, mais impossible de le charger. Heureusement, Sinedix à réussi a en trouver un en disk.
Zythoun : Regarde, Robby. Tu as vu comme la page de présentation est banale. Par Toutatix ! Encore un coup des Romains. Par contre la musique est plus belle que celle de notre barde.
Robby : Pas question de se séparer, on joue ensemble. Options : 2 joueurs, choix de piste, conditions météo, niveau de jeux, nationalité, sélection du bob, championnat ou entraînement, etc. Voilà un menu qu'il est bien appétissant, n'est-ce pas Zythoun ?
Controlix : Ouarf ! Ouarf !
Zythoun : Bon alors, on y va ? Si on veut être rentrés ce soir au journal pour le grand banquet... Eh, Robby, on peut se mettre à deux ou à quatre dans le bob. Allez, à 2, c'est mieux. Bon. J'y vais. Par Bénélox, j'ai peur. Robby, prends les commandes.
Robby : Ouais, défendons les couleurs de notre journal...
Zythoun : ...Que d'aucun nous envie, d'ailleurs...
Robby : ...D'ailleurs, on commence à glissssssss... Vite, saute dans le bob Zythoun !!! Les commandes sont simples : accélération, gauche, droite et frein. Voilà qui est pratique, par Joystix !
Zythoun : C'est le dieu de quoi, Joystix ?
Robby : Celui du microswitch je crois... Wouuuaw, ça bouge, le son est terrifiant, nous fonçons à plus de 90 Km/h ! Avec ton poids, nous allons pouvoir contre balancer dans les virages relevés...
Zythoun : Heureusement que je suis là, parce que sinon, à chaque virage, on risque vraiment de se retrouver dans les décors.
Robby : Surveillons, les temps intermédiaires, je crois que nous ne sommes pas encore à la hauteur de nos collègues Glou-Glou (cf La grande traversée de Robby & Zythoun).
Zythoun : Holàlà ! Il faut faire attention, mon cher Robby, nous sommes presque arrivés à la fin de l'espace que Igorix, le dieu de la censure, a bien voulu nous accorder...
Robby : Holàlà ! Qu'est-ce qu'on est secoués, j'appuie à fond sur le frein, nous voilà arrivés à la fin du circuit. Nous avons été mauvais, mais nous nous rattraperons, le championnat n'est pas fini. Nous allons le sauver sur disk et aller nous restaurer un peu...
Zythoun : Okix, okix, je conclus. Bobsleigh est un logiciel de Digital Integration, les spécialistes de la simulation en tout genre. Il ont réussi à faire un soft excellent : on s'y croirait, surtout quand on est en plein JO, comme en ce moment. Il y a un nombre phénoménal d'options qui font découvrir un sport injustement méconnu. Un GRAND soft, pas vrai, Controlix ?
Controlix : Ouarf ! Ouarf !

Robby Goscinny et Zythoun Uderzo

BOBSLEIGH édité par Digital Integration
Disk : 145 F, K7 : 95 F



Graphisme :	2/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	16/20

80%







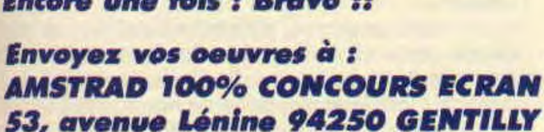
CONCOURS ECRAN



FELICITE BERNARD

WOUUUUUUAW !!!!

Vous êtes vraiment super ! Le concours écran est à peine lancé que vous nous submergez déjà de vos oeuvres et de vos courriers. La sélection devient très dure ! Vous assurez vraiment comme des as. Ce mois-ci nous vous renvoyons vos disquettes et cassettes, mais nous ne vous promettons pas de continuer tout le temps car vous êtes des dizaines à nous envoyer vos dessins et bafouilles. Par contre, nous allons essayer d'augmenter le nombre de lots à gagner chaque mois dans ce concours écran. Le gagnant 100% GRAPHIQUE de ce numéro est Alexandre Berry (15 ans) de Courbevoie qui remporte la graphiscope. Pour le numéro trois, le lot sera 100% SURPRISE, patience et continuez à nous envoyer vos graffitis (format d'une page écran classique : 17 ko sur K7 ou Disk) qui, vraiment, nous épatent à 100% !!! Encore une fois : Bravo !!



Envoyez vos oeuvres à :
AMSTRAD 100% CONCOURS ECRAN
53, avenue Lénine 94250 GENTILLY



STEPHANE LECAER



BERNADINE ROBERT



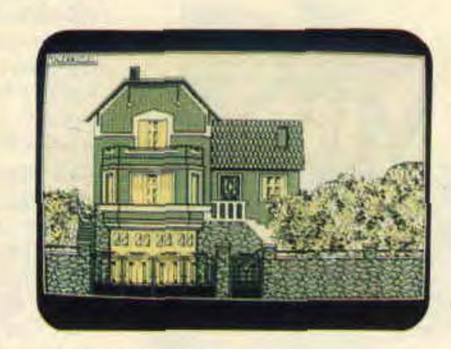
LAURENT ULRICH



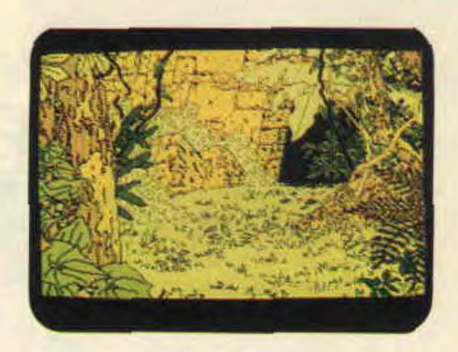
PASCAL HIVER



PATRICE LETOURNEUR



THIERRY SOULEYREAU



LAURENT THERON



FREDERIC BELLEC



SYLVAIN GREUZARD



DU RIFIFI AU BAHUT

Salut à tous ! Voici venir notre numéro 2 et, par là-même, la deuxième édition de cette rubrique éducative. Le mois dernier, je vous avais dit que nous allions essayer de trouver des softs sympas, avant tout destinés à vous rendre service. Apparemment, ça vous a bien plu : merci de vos nombreux encouragements, nous poursuivrons dans ce sens en essayant de faire mieux encore. Alors, répétons notre ligne directrice aux éditeurs une fois de plus, ça les aidera peut-être à comprendre ce que nous, les utilisateurs, nous voulons. Un éducatif, ça doit avant tout rendre service, c'est-à-dire nous économiser du temps ou du boulot par rapport à un autre support de travail (bouquin, cours, etc). Un éducatif, ça ne doit pas être chiant. Oups. Pardon, ça m'a échappé, mais pour certains programmes, c'est difficile de trouver un autre qualificatif. Nous serons de plus en plus impitoyables avec les éditeurs ne répondant pas à ces deux critères de base. A bon entendeur, salut...

Olivier Fontenay

LE PETIT MAGICIEN BLEU

Destiné aux jeunes enfants, LES VOLEURS DU TEMPS est un logiciel entièrement graphique, très agréable à utiliser, et qui ne manque pas d'ambitions pédagogiques.

Abracadabra est un magicien. Remarquez, avec un nom pareil, ça se comprend assez bien. C'est vrai, si vous dites "Abracadabra est un instituteur", on sent tout de suite qu'il y a quelque chose qui cloche. Là, c'est tout bon. On continue. Ce que son nom n'indique pas, c'est qu'Abracadabra, en plus d'être magicien, a un job très important. Il est le gardien des éléments du temps (le soleil, la pluie, les nuages, etc). Ce sont ces éléments qui, dans le monde magique où vit Abracadabra, constituent les quatre saisons.

Qui dit "gardien", implique "voleur". Et voleur il y a, plus d'un même. A la tombée de la nuit, alors que notre magicien est parti en promenade, les voleurs du temps dérobent les éléments. De retour chez lui, Abracadabra ne peut que redouter les conséquences de l'horrible forfait : toutes les saisons risquent d'être déréglées. Ça vous plairait, vous, de la neige en juillet ? D'accord, si en contrepartie, il y a du soleil à Noël, c'est bien, mais quand même...

Alors notre magicien, n'écoutant que son devoir, décide de partir à la recherche de ses trésors. Il devra explorer beaucoup d'endroits pour réussir à retrouver les éléments, éviter de nombreux bandits et repérer des camouflages difficiles à déceler. Allez Abracadabra, il est temps de te mettre en route. La nuit est déjà bien avancée et si au matin tu n'as pas tout retrouvé, le monde risque de ne plus tourner rond.



LE TEMPS DU PLAISIR

LES VOLEURS DU TEMPS est un nouveau logiciel éducatif signé Carraz Editions, une société dont la qualité des produits n'est plus à vanter. Ce petit dernier est bien dans la ligne des précédents, alliant, pour notre plus grand bonheur, une présentation agréable à un contenu vraiment enrichissant. Ces deux éléments étant trop souvent absents de bien des programmes, il convenait de le souligner.

Le logiciel, à mi-chemin entre le jeu et l'éducatif pur, est destiné aux enfants entre trois et huit ans. Entièrement graphique et commandé à partir du joystick, cela le rend effectivement abordable dès le plus jeune âge. Voyons maintenant le déroulement. Une (trop) longue présentation nous fait découvrir le scénario : Abracadabra quitte sa maison et, pen-

dant ce temps, des silhouettes furtives mais aisément reconnaissables (sorcière, fantôme, etc) dérobent les éléments du temps. Pour les retrouver, les enfants vont devoir ouvrir tout grand leurs yeux ! Chaque voleur possède un repère différent, tous magnifiquement dessinés d'ailleurs. Ces antres contiennent de nombreux objets familiers aux enfants. L'élément du temps a été astucieusement camouflé parmi ces objets. Il faut donc examiner en détail toute la pièce, en promenant la silhouette du magicien, pour réussir à retrouver le soleil, le nuage, la pluie... Un excellent exercice pour développer la mémoire visuelle et l'esprit d'observation des enfants. Trois niveaux sont proposés, correspondant aux tranches d'âge du joueur. Les plus jeunes devront simplement localiser les éléments. Les moyens (autour de cinq ans) devront également trouver les voleurs. Enfin, les "grands" auront à lutter contre les malfaiteurs. A ce dernier niveau, le logiciel fait travailler les réflexes, la rapidité et la coordination des mouvements.

Pour conclure, LES VOLEURS DU TEMPS est un programme superbement bien réalisé, qui amusera certainement les enfants de moins de 10 ans tout en leur faisant découvrir et travailler, presque à leur insu, certaines qualités : mémoire, déduction, etc. La réalisation est particulièrement soignée, surtout au niveau des dessins (en 16 couleurs), jolis et aérés. Un programme attachant.

Olivier Fontenay

LES VOLEURS DU TEMPS
édité par Carraz Editions.
Disk 240 F

Graphisme :	4/4
Présentation :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
Intérêt pédagogique :	3/4
Note :	17/20

85%



MATHS ELEMENTAIRES

Aïe. Voici le type même de programme que l'on ne devrait plus voir. C'est d'autant plus dommage que son auteur a dû beaucoup y travailler, tout ça pour un résultat décevant, comme une copie bâclée trop vite rendue à un examen.

MATH COLLEGE est édité par SEE MATH et conçu par un prof de math. Destiné aux élèves de troisième, le logiciel aborde plusieurs domaines, de la factorisation aux inéquations en passant par le théorème de Thalès. Rien à dire de ce côté-là, le menu de la disquette est riche.

Là où le bât blesse sérieusement, c'est que le programme n'est qu'une longue suite d'exercices à résoudre. En cas d'erreur, le programme demande si vous le désirez des explications. Celles-ci sont malheureusement maigres, puisqu'elles consistent uniquement en la décomposition des formules à appliquer pour réussir. Aucune démarche pédagogique, aucun suivi de cours. Soit l'élève sait, et le programme a alors un intérêt limité, soit il ne sait pas, et le programme ne lui apporte qu'une démonstration.

Deux reproches enfin pour finir : le tracé des triangles n'est pas à l'échelle des segments qui les composent. Un comble. Enfin, ce n'est pas parce qu'il s'agit d'un logiciel de maths qu'on peut se permettre autant de fautes d'orthographe (aucune accentuation à l'écran, alors qu'il aurait suffi de redéfinir quelques caractères pour en obtenir). Un programme franchement mauvais, même si, encore une fois, ce n'est pas sa richesse qui est en cause mais sa démarche pédagogique.

Olivier Fontenay

MATH COLLEGE, de SEE MATH. Disk : 160 F.

Graphisme :	0/4
Présentation :	3/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	1/4
Intérêt Pédagogique :	1/4
Note :	07/20

35%



Graphisme :	3/4
Présentation :	2/4
Notice :	3/4
Ergonomie :	4/4
Intérêt Pédagogique :	3/4
Note :	15/20

75%

MY SOFTWARE IS RICH

Et un logiciel d'anglais, un ! En voilà une chose qu'elle est bonne. Et une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule (célèbre proverbe shakespearien), c'est un bon logiciel que voilà.

Il s'appelle DOWTOWN HERO et est édité par Loisi Tech, décidément en verve ce mois-ci (cf AMSTRAD A LA MATERNELLE). DOWTOWN HERO est un programme très complet et très riche, portant aussi bien sur le vocabulaire que sur la syntaxe anglaise. Le tout se passe dans des décors graphiques qui, sans être extraordinaires, ont au moins deux mérites : ils sont sympas et drôles. Vous êtes guidés dans votre démarche par un petit personnage rigolo, genre Snoopy. Les exercices sont nombreux et variés, et il semble bien que le programme dispose d'une bonne réserve de données. Enfin, ce qui ne gâche rien, le logiciel est très construit et possède une excellente ergonomie. Pas vraiment le programme du siècle, mais un logiciel qui peut servir de base de révision pour tous les élèves de Seconde, Première ou Terminale.

Olivier Fontenay

DOWTOWN HERO, de Loisi Tech. Disk : 290 F.



CPC EN MATERNELLE

Nous le soulignions le mois dernier, il est toujours très difficile de réussir un éducatif de niveau maternelle intéressant. Il est, en effet, ardu de réaliser un programme qui, tout en restant abordable aux très jeunes enfants, possède suffisamment de richesse pédagogique. Félicitons Loisi Tech pour AMSTRAD A LA MATERNELLE, qui a parfaitement compris la marche à suivre. BEBE EN ACTION



Graphisme :	3/4
Présentation :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Intérêt pédagogique :	4/4
Note :	16/20

80%

Ce logiciel regroupe quatre programmes différents, mais complémentaires, destinés à ce que l'on appelle les "pré-mathématiques" abordées dans les petites et grandes sections de maternelle. Examinons donc ces programmes.

Le premier s'appelle "Bébé compte" et, contrairement à ce que son nom indique, ne fait pas découvrir le calcul mais plus simplement l'écriture des nombres. Au-delà de ce titre discutable, il reste un excellent petit logiciel, qui associe texte et dessin pour faire découvrir l'écriture des chiffres de 1 à 9. Par exemple : 3 poires apparaissent avec un gros chiffre "3". L'enfant peut alors identifier le nombre et doit le taper au clavier. Cela n'a l'air de rien, mais constitue un préalable obligatoire à la découverte du calcul. Le programme dispose de graphismes bien léchés et de petites musiques enfantines amusantes et agréables.

Les trois autres programmes fournis dans cet AMSTRAD A LA MATERNELLE sont tous d'excellent niveau. Avec le deuxième logiciel, les enfants apprennent à utiliser les chiffres acquis : des papillons apparaissent. Combien y'en a-t-il à l'écran ? Le troisième programme présente la soustraction d'une manière très claire et surtout très logique. Enfin, les enfants travaillent sur la reconnaissance des formes par le biais du coloriage. Un ensemble de petits modules vraiment très bien fait, avec notamment une place importante accordée aux graphismes. Espérons que Loisi Tech ne s'arrêtera pas en si bon chemin et continuera à nous présenter des programmes de ce niveau. Bref, une bonne surprise de la part de cet éditeur peu connu.

Olivier Fontenay

AMSTRAD A LA MATERNELLE
édité par Loisi Tech.
Disk ou K7 : 350 F.

BOUQUINS

La quatrième de couverture de "MATHS et programmation", annonce 70 grands problèmes divisés en 9 chapitres : Arithmétique, Logarithmes, Limites, Dérivées, Calcul intégral, Dénombrements, Probabilités, Simulation et Géométrie (métrique). En fait, on y trouvera plus de 300 exercices ! (Et une centaine de programmes entièrement rédigés). Ces exercices conjuguent étroitement mathématiques et algorithmique pour couvrir une bonne partie du programme des classes de terminales scientifiques (C,D,E). Quand on aborde des sujets traitant de l'infini (limites, dérivées ou calcul intégral), on sait bien que l'ordinateur ne pourra donner que des valeurs approchées à condition que les fonctions étudiées ne soient pas trop tordues. C'est tout le mérite de ce livre de montrer de façon abordable, quelles sont les performances auxquelles on peut prétendre quand on touche à ces sujets essentiels mais délicats. Les parties traitant des nombres entiers tant en arithmétique qu'en dénombrement me semblent particulièrement réussies et débouchent naturellement sur les fonctions logarithmes.

Les chapitres sur les probabilités et les simulations sont des occasions en or pour apprendre à se servir de l'outil "ordinateur". Les quelques indications historiques, hélas succinctes, donnent une certaine vivacité à l'ouvrage.

Au total, voilà donc un bouquin bien fait, de très bon niveau et qui, ô merveille, donne envie d'approfondir ce qu'on lit. Une réussite.

L.B.

MATHS et programmation bac CDE
227 pages. 65 F.
Chez BELIN. Collection Guide plus.



INITIATION AU CP/M

Salut à tous ! Ça va bien ? Alors, je commence. Dans ces pages mensuelles, nous allons essayer de découvrir CP/M, le système d'exploitation fourni par Amstrad avec les DDI (pour 464), et d'origine avec les 664 et 6128. Généralement ignoré de la plupart des utilisateurs, CP/M contient pourtant des utilitaires précieux qui devraient pouvoir rendre des services à tout Amstradien digne de ce nom. Pour être sûrs d'avoir des explications à la fois riches et claires, nous avons fait appel à l'un des plus grands experts français des systèmes d'exploitation, j'ai nommé le Professeur ABONDOS en personne. Les lecteurs d'Amstrad PC Mag le connaissent bien. Nous avons réussi à lui faire abandonner quelque temps son MS/DOS adoré. Mesdames et Messieurs, le voici qui s'avance, il entre : le Professeur ABONDOS...

Olivier Fontenay

CP/M ou AMSDOS

Merci, merci, cher collègue, et vous aussi, public chéri. Bien. Nous allons donc essayer de comprendre un peu à quoi sert CP/M. S'il y a quelque chose que vous ne comprenez pas, n'hésitez pas à me le faire savoir, je m'empresserai de vous répondre le mois suivant.

Tout d'abord, il faut savoir que CP/M est un DOS, autrement dit un Disk Operating System, ou encore un système d'exploitation. C'est-à-dire l'outil qui s'occupe à votre place de toutes les opérations ayant à voir, de près ou de loin, avec une disquette. Quand vous faites RUN"DISC", vous travaillez avec un système d'exploitation. C'est clair ? J'espère pour vous, parce que si vous avez déjà du mal à suivre, on n'est pas sorti de l'auberge. Bien. Un possesseur de CPC 464 avec lecteur de disquette ou 664-612 dispose de DEUX DOS. Tout d'abord, l'AMSDOS, inclus dans le basic, et donc présent en permanence dans la mémoire. L'AMSDOS est un mini-DOS très limité, et vous savez tous vous en servir. CP/M, par contre, est fourni en disquette. Pour le lancer, mettez votre disquette système dans le drive et tapez |CPM. Le signe | s'obtient en tapant SHIFT et la touche @ simultanément. (Si vous avez un clavier AZERTY, vous devez taper ùCPM). Parfait.

Au bout de quelques instants, vous êtes sous CP/M. A partir de ce moment, il n'est plus possible de taper des ordres BASIC ou AMSDOS. Qu'est-ce qu'on fout là, alors, demande le chorus des lecteurs impatients. Calmos, les mecs. Pas de panique. Tout vient à point à qui sait m'écouter (hum).

CP/M STORY

CP/M a été créé il y a une bonne dizaine d'années par les gens de Digital Research (ceux-là mêmes qui ont créé GEM il n'y a pas si longtemps). A l'origine, CP/M tournait sur tous les micros ayant un processeur 8080 (Intel) ou Z80 (Zilog), celui qui équipe les CPC. CP/M est un système professionnel. Il était avant tout destiné à être utilisé dans les entreprises, et il l'est encore un peu, de nos jours. Mais les micro-ordinateurs ont fait de tels progrès que notre bon vieux CP/M est aujourd'hui implanté également sur des micros familiaux. Bien. Il y a deux choses que vous pouvez faire avec CP/M.

La première, c'est utiliser des logiciels professionnels de haut niveau, comme MULTIPLAN, DBASE, POCKET WORDSTAR, etc. Ces programmes sont de qualité pro et guère faciles d'apprentissage. Pour le moment, et à moins que vous ne m'inondiez de courrier le réclamant, je n'ai pas prévu de vous en parler.

La deuxième chose, la plus courante, est d'utiliser les commandes CP/M pour votre usage personnel. D'après les CPCistes que je connais, la plupart d'entre vous ne se servent de CP/M que pour formater des disquettes. Quel dommage ! Vous passez à côté de richesses insoupçonnées que je m'en vais vous dévoiler peu à peu.

UN DETAIL

Un détail, certes, mais il a son importance : ce mois-ci, nous ne parlons que de CP/M 2.2 et non de CP/M +. Ne fuyez pas, ça n'a rien de compliqué ! CP/M 2.2 est disponible sur tous les CPC, quelque soit le modèle, alors que CPM + (ou 3.0 pour les puristes) ne peut s'exécuter que sur un 6128, trop gourmand en mémoire qu'il est. Les possesseurs de 464 peuvent donc travailler directement sur leur disquette système. Pour les 6128, bootez la face 4 de vos disquettes utilitaires fournies avec la bécane. Cette fois-ci, c'est bon, on est prêt. Allez, respirez un grand coup, on y va...

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR CP/M

Le premier qui me dit qu'il n'a jamais voulu savoir quoi que ce soit sur le CP/M ferme sa gueule. Parfait. On peut (enfin) y aller. Bon, on va commencer par le commencement, avec la logique qui m'est si chère et qui a fait une grande partie de ma gloire. Le commencement, c'est bien évidemment le catalogue d'une disquette. En basic, sous AMSDOS, vous tapez CAT. Ici, sous CP/M, la syntaxe change et devient DIR (dérivé de DIRectory = catalogue en anglais. Eh oui, le CP/M est anglais. Tu parles d'une révélation !). Mais, gros atout d'un DOS de qualité, il est possible de paramétrer le catalogue de votre disquette. D'abord, première nouveauté, il est possible de rediriger le catalogue vers un autre drive que celui par défaut. Si vous avez deux lecteurs, vous pouvez très bien taper :

DIR B:

De même, si le drive B est votre lecteur par défaut, vous pouvez entrer :

DIR A:

Mais ce n'est pas tout !!! Loin de là !!!! (Bon, Ok, j'arrête là avec les points d'exclamation !). L'ordre DIR admet des jokers pour les noms de fichiers, "*" et "?". Si vous entrez :

DIR *.BAS

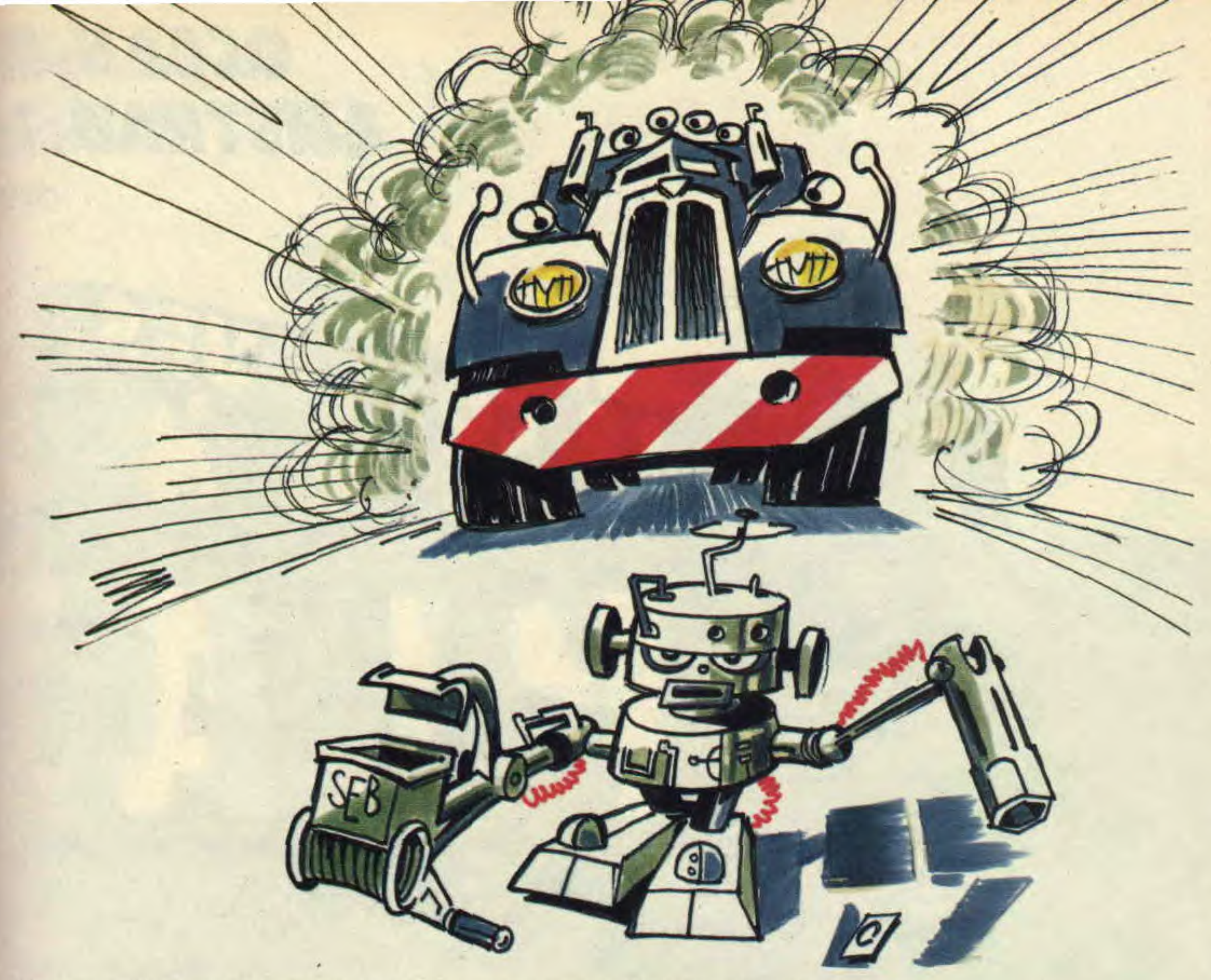
vous obtenez la liste de tous les fichiers ayant une extension ".BAS". Si vous tapez :

DIR A*.BAS

le catalogue contiendra tous les fichiers ".BAS" dont le nom commence par la lettre A. Pratique lorsque la disquette est bourrée à craquer et qu'on cherche un programme précis. Voyons maintenant le deuxième joker, "?". Celui-ci remplace un caractère dans le nom des fichiers. Par exemple :

DIR *.BA?

Affichera tous les fichiers ".BAS" mais aussi tous les ".BAK". Compris ? Notez bien que ces deux



jokers sont utilisables dans la plupart des instructions CP/M. Tenez, pas plus tard que dans le paragraphe suivant, vous allez voir que ça marche encore. Allez, on va voir. Chiche ?

COUCOU, NOUS REVOILOU !

Ça y est, vous êtes arrivé ? parfait. Si, si, c'est vraiment parfait. Maintenant qu'on sait faire un catalogue et qu'on a la liste des fichiers sur l'écran, qu'est-ce qu'on pourrait bien faire ? Par exemple, on peut en renomer certains, en effacer d'autres, etc. Bon. Voyons ça dans l'ordre et commençons par l'effacement.

La syntaxe rappellera de bons souvenirs aux familiers de l'AMSDOS que vous êtes sûrement . Et je le prouve :

ERA DISC.BAS

est parfaitement valide. J'ajouterai même

ERA B:DISC.BAS

et encore :

ERA B:*.BAS

attention, lui, il efface TOUS les fichiers ".BAS". Faites encore plus gaffe au diabolique :

ERA *.*

qui efface carrément tous les fichiers présents sur la disquette. Ça m'est arrivé personnellement une bonne douzaine de fois (sur un PC et sous MS/DOS) et je dois dire que ça m'a foutu les boules. Pardon ? Que j'arrête de raconter mes petits problèmes pour revenir au CP/M. Ok. (Dites-donc les mecs, c'est une vraie brute, votre chef, à Amstrad 100%).

Bref. L'ordre REN renomme les fichiers et accepte la même syntaxe que sous AMSDOS, mais en plus, il reconnaît les jokers ("*" et "?") et les spécifications de drive (B:) du CP/M. Il faut d'abord préciser le nouveau nom du fichier puis son ancien nom. Exemple :

REN B:TOTO.* B:TATA.BAS

C'est parfait. On continue dans la joie et la bonne humeur avec l'instruction FORMAT, qui, comme son nom l'indique ou du moins le devrait, formate les disquettes. Pour formater une disquette vierge, tapez FORMAT (avec le disque CP/M dans le drive) puis, quand l'ordinateur vous le demande, insérez votre disquette vierge. A noter que la routine n'est pas vraiment rapide. Un de ces jours, je vous mitonnerai un petit programme en basic qui va au moins trois fois plus vite. Promis, juré, craché, foi de Prof Abondos.

ABONDOS ADIOS

Hélas, le temps qui m'a été généreusement alloué par mon collègue Olivier tire à sa fin. Je sais, je sais, vous restez sur votre faim, on n'a pas pu voir beaucoup de nouvelles instructions. Tenez bon encore un mois, et je vous promets que vous allez découvrir un nouveau monde. Il fallait simplement que l'on commence par ces quelques commandes pour que vous puissez suivre le mois prochain. Ok, c'est bon ? Alors, rendez-vous au numéro 3 (si Amstrad 100 % veut bien m'héberger à nouveau) pour des trucs vraiment super. Allez, Tchao les mecs.

Professeur Abondos

NB: Prof Abondos appears courtesy of Amstrad PC MAG

E

L'INSPECTEUR

Salut les p'tits sous, j'me présente Budget, inspecteur Budget. Vous me connaissez pas encore ? Vous en faites pas, ça va venir. A partir de dorénavant sachez que vous me retrouverez régulièrement pour vous entretenir de ce que l'on appelle les logiciels bon marché : autrement dit les "beudjette softouaire"...

Tout avait commencé par une froide nuit d'été (avec leurs satellites ils font rien qu'à nous détraquer le temps), le chef m'avait dit y'a la guerre chez les éditeurs, alors tu y vas, tu vois et tu vaincs (c'est qu'il a des lettres le chef).
Après être passé chez mon indic attitré, Robby les Bons Tuyaux, j'avais réussi à obtenir quelques noms, aussi, n'écoutant que mon courage, je bondis vers le toit ouvrant de ma voiture, pour le début d'une enquête pleine de rebondissements. J'avais oublié un détail primordial : ma voiture (une 403 Peugeot Testarossa) ne possède pas de toit ouvrant ! (NDA : voix un rien plus aiguë que la normale.)

L'INSPECTEUR BUDGET MELE L'ENQUETE

Mon premier suspect se nommait Mastertronic, un ponte de l'édition des softs à prix réduits. Sous le couvert de la marque Ricochet, il s'était mis en tête rien moins que de distribuer, à des prix défiant toute concurrence, des classiques du ludique Amstrad : SABRE WULF, ALIEN 8 et autres NIGHTSHADE. Il jouait sur du velours. Tous les nouveaux venus dans le monde Amstrad allaient se précipiter dessus. Vous pensez ! SABRE WULF l'ancêtre des jeux d'aventure/action ; des écrans et



MENE L'ENQUETE

des écrans à parcourir à la pointe du sabre du petit personnage que vous dirigez au joystick. Le tout dans une jungle hyper colorée, peuplée de monstres de toutes sortes, un enfer pavé de mauvaises intentions ! Et après ça, ALIEN, le jeu par lequel la micro découvrit la 3D.
Les salles d'un vaisseau spatial rendues en perspective, un robot que l'on dirige, des objets que l'on peut manipuler, déplacer, des puzzles à résoudre en veux-tu en voilà, je vous dis pas les nuits blanches pour une série noire. Quant à NIGHTSHADE, du même tabac qu'Alien 8 dans un monde médiéval, où les armes magiques sont légion ainsi que les démons de tout poil. Y a pas à dire chez Ricochet, ils avaient sorti l'artillerie lourde. J'avais appris ce que je voulais savoir, il ne me restait plus qu'à ouvrir la portière de mon engin de locomotion et à filer chez le second suspect. Sauf que mon Vespa 1150 turbo ne possède pas de #@!#@!# de portière !

L'INSPECTEUR BUDGET MENE ET QUETE

Le second sur ma liste de suspects ne s'embarrassait pas lui non plus de sentiments, j'ai nommé Firebird, qui avec sa gamme Silver Range était bien décidé à ne pas laisser échapper une part de marché aussi juteuse. Je vous le dis, la prohibition, Al Capone, tout ça c'étaient des amuse-gueules en comparaison. Firebird était bien installé dans le milieu ludique (ELITE c'était eux), alors ils n'allaient pas risquer de tout perdre en mettant n'importe quoi sur le marché. Ils préparaient un premier gros coup avec MISSION GENOCIDE, un tchac-tchac-boum de la meilleure facture, avec scrolling vertical fluide au possible, tir à répétition automatique, couleurs redéfinissables, du vrai travail de professionnel. Ensuite histoire d'assommer les concurrents, ils prévoyaient un jeu aventure/action THE PLOT, où le but est de refaire une page de l'histoire d'Angleterre en réussissant à faire sauter la Maison du Parlement, le 5 Novembre 1605. Et comme il s'agit d'une bataille à mort, le coup final serait assené par MEGABUCKS, un jeu de parcours de salles avec icônes pour les actions telles que ramasser, déposer ou utiliser un objet, faire l'inventaire etc... La bataille s'acheminait vers des sommets homériques, et moi vers mon tout dernier BMX bicross que ... Mais que ... Au voleur ! Arrêtez-le , mon vélo, mon vélo ...

L'INSPECTEUR BUDGET MEME QUETE

Le bus m'arrêta juste devant le repaire du troisième acteur de la terrible partie qui se jouait.
Il s'agissait d'un tout nouveau nom dans la distribution : Americana Software. Dans le genre petit mais costaud, il se posait un peu là, le nouveau. Lui aussi misait sur la formule "c'est pas nouveau, mais c'est du bon". Pour vous donner une idée de ce qu'il nous préparait voici quelques détails. Tout d'abord BEACH HEAD II : vous combattez le dictateur, en larguant des paras sur son île et en progressant jusqu'à sa forteresse. Ensuite le boss de chez Amaricana avait engagé un certain KUNG FU MASTER, adaptation d'un jeu d'arcades, où le karatéka de héros doit traverser un palais afin de libérer sa petite amie. Enfin, pour faire bon poids, bonne mesure, XEVIOUS était lui aussi de la partie. Vous savez, l'adaptation du jeu d'arcades de chez Atari. Un tchac-tchac-boum qui fait mal. Plus j'avançais dans cette enquête plus j'avais le pressentiment que le dénouement serait historique. En tout cas, il fallait que je me dépêche vers la dernière adresse en ma possession, et surtout ne pas rater le bus, à cette heure-ci ils se font rares.

L'INSPECTEUR BUDGET MET L'EQUERRE

Le dernier acteur de la "budgette soft ouaire" (la guerre des softs pas chers) répondait, lorsqu'on l'appelait, au nom de Prism Leisure Corporation. Pour s'imposer face à ses concurrents, il déployait toutes les armes à sa disposition. Cela commençait par les grands classiques style BOULDER DASH, avec le célèbre et redouté Rockford. Puis venait l'artillerie lourde, utilisant le procédé des compilations, celle utilisée en l'occurrence se prénommait STAR GAMES ONE : elle réunissait des premiers couteaux tels que THE WAY OF THE TIGER, BARRY Mc GUIGAN BOXING, RESCUE ON FRACTALUS et BEACH HEAD II. Tous des jeux éprouvés en leur temps et qui allaient mettre dans tous leurs états ceux qui se précipiteraient dessus. Le dernier coup serait donné par le dénommé CHALLENGE OF THE GOBOTS, jeu tiré d'un dessin animé mettant en scène des robots multiformes. Cette fois-ci, ma mission était terminée. J'avais les noms, les lieux, les photos, il ne me restait plus qu'à rendre compte au chef. Hop, hop, hop, je partis en petite foulée, histoire d'étrenner mon tout nouveau jogging au CX amélioré. Une, deux, une, deux, et à la prochaine, les p'tits sous !



L'INSPECTEUR BUDGET : LES MOTS ET LES PHOTOS...

SABRE WULF - RICOCHET

J'ai pisté ce logiciel, des nuits et des nuits durant, histoire de vérifier qu'ils essayaient pas de nous refiler un vulgaire ersatz. Eh bien non, c'est bel et bien la version originale que Ricochet nous sert là. Le petit guerrier au sabre est bien de retour sur vos écrans. Vous n'avez pas fini d'en baver à essayer de le sortir du labyrinthe exotique peuplé de monstres dans lequel il se débat. Les graphismes peuvent paraître un peu simples par rapport à ce qui se fait actuellement, mais le nombre de salles et la rapidité de l'action effacent rapidement ce petit défaut.

65%

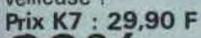


L'INSPECTEUR BUDGET : LES MOTS ET LES PHOTOS...



ALIEN 8 - RICOCHET

Comment ??? ALIEN 8, un jeu que même le plus abruti des détectives débutants se doit de pouvoir reconnaître les yeux fermés, distribué à tout va ! Désormais le premier quidam aux allures plus ou moins suspectes pourra à sa guise diriger le petit robot à travers les 255 salles du vaisseau spatial.
N'importe quel individu au casier judiciaire plus ou moins vierge pourra donc se délecter à résoudre les pièges présentés dans les salles en perspective 3D. Nous vivons vraiment une drôle d'époque ! Mais au fait, j'y songe, je vais moi aussi pouvoir me payer ce logiciel. Nous vivons vraiment une époque merveilleuse !



Prix K7 : 29,90 F
80%



NIGHTSHADE - RICOCHET

Cette ville me semblait suspecte. Tout d'abord ses habitants étaient un peu trop poilus, et, pour tout dire, leur façon de s'avancer en rampant vers moi était... suspecte, c'est le mot. Je me déplaçais dans une ville en perspective 3D, hantée par des gens suspects, employant des armes suspectes. Le pire c'est que moi aussi je me comportais de façon suspecte. Je traversais les rues de cette ville, pénétrais dans des maisons pourtant suspectes, et ramassais des armes sentant la magie à plein nez (le genre suspect, quoi). Soudain je compris tout : je me trouvais dans NIGHTSHADE le jeu.
Prix K7 : 29,90 F
70%





MEGABUCK - SILVER RANGE FIREBIRD

Tout débuta par une sombre histoire d'héritage. Un oncle millionnaire fou d'électronique, une maison bourrée de systèmes de détection et de pièges, un neveu qui aimerait bien toucher le pactole. Et moi, au milieu de tout ça, me démenant comme un beau diable pour que ce soit le jeune imbécile qui ramasse le paquet. Pourtant, parcourir des salles et des salles, me servir des icônes pour récolter, jeter, utiliser tous les objets qui traînaient de-ci de-là, tout ceci n'était pas pour me déplaire. De plus les graphismes simples mais clairs et précis, une bonne animation, le système des icônes formaient un tout attrayant.
Prix Disk : 79,90 F
K7 : 29,90 F
70%

THE PLOT
SILVER RANGE FIREBIRD

Un personnage, que mon oeil entraîné m'a tout de suite désigné comme suspect, circule de long en large, d'une façon que je qualifierai de suspecte, devant la Maison du Parlement. Je le soupçonne, et d'ailleurs la notice est tout à fait claire à ce sujet, de vouloir faire sauter la baraque. De brèves recherches m'ont permis de déduire que tout ceci n'était en fait qu'un jeu d'aventure/action se déroulant dans les caves et les souterrains d'un château. Le but étant de réunir assez de dynamite pour s'offrir un joli feu d'artifice. Le tout servi par des graphismes et des bruitages de très bon niveau (j'ai reconnu les programmeurs de Heartland, rien ne m'échappe à moi!).
Prix Disk : 79,90 F
K7 : 29,90 F
80%



MISSION GENOCIDE - SILVER RANGE FIREBIRD

Dans cette partie de l'enquête, il me fallut faire preuve de toute mon astuce et de toute mon adresse légendaires. Le petit vaisseau qui se démène au beau milieu de l'écran, c'est le mien. Vous voyez peut-être pas bien d'où vous êtes, mais ce jeu bénéficie d'un scrolling vertical extraordinairement fluide. L'animation est de première qualité, les bruitages bruitent que c'en est un plaisir. Je vais vous faire un aveu, au début j'ai cru que c'était LIGHTFORCE (vous connaissez obligatoirement). Bon, c'est pas tout à fait aussi beau mais le plaisir du jeu reste le même, et au prix qu'ça coûte vous avez tout gagné.
Prix Disk : 79,90 F
K7 : 29,90 F
80%

BEACH HEAD II
AMERICANA SOFTWARE

Déposer un tyran ou bien être le tyran, telle était la question que me posait ce logiciel. Sans hésiter je choisis de défaire le tyran (inspecteur Budget, toujours prêt). A travers plusieurs tableaux d'arcades, il me fallait réussir à prendre contrôle de l'île du dictateur. Du parachutage de commandos et de la prise du fort jusqu'à la bataille finale et au lancer de couteaux contre le dictateur, les graphismes et les bruitages, plutôt moyens, n'ôtent pourtant pas tout intérêt à une action variée et complète.
Prix K7 : 44,90 F
60%



L'INSPECTEUR BUDGET : LES MOTS ET LES PHOTOS...

KUNG FU MASTER AMERICANA SOFTWARE

Il semblait que ma passion pour les films de Bruce Lee allait me servir. La fille du chef serait emprisonnée dans une tour appartenant à un gang asiatique. N'écoutant que mon courage et les menaces du chef de m'envoyer faire la circulation, je me précipitais donc sur les lieux du forfait. Mal m'en prit. A peine avais-je investi les lieux sur le cri de "rendez-vous, je vous cerne", que tout un tas de vases (dynastie Tati made in Taiwan) éclataient pour laisser sortir des serpents, tandis que des malabars en kimonos se précipitaient sur moi dans un élan que je qualifierai de suspect . Et ce n'était que le premier étage...

Prix K7 : 44,90 F

70%



XEVIOUS - AMERICANA SOFTWARE

Bon, reprenons depuis le début. Vous dites qu'à l'heure du délit vous étiez en train de vous éclater sur un shoot'em up (tchac-tchac-boum, appelation officielle) nommé XEVIOUS. Or les témoins sont formels : vous n'êtes pas sorti de votre chambre de toute la journée. J'en déduis donc que vous avez bien joué à XEVIOUS, mais sur votre Amstrad. Ce ne sont pas les graphismes réussis et très colorés, le scrolling parfait qui me contrediront. Et surtout, vous aviez un mobile : le prix de ce logiciel vous permettait de l'acquérir à moindres frais. Bon, ne discutez pas, vous êtes innocent. Au suivant ...

Prix K7 : 44,90 F

80%



BOULDER DASH - PRISM LEISURE CORPORATION

Ah, ce bon vieux ROCKFORD ! Il ne s'arrêtera donc jamais. Combien de nuits blanches, combien de semelles ai-je usées afin que ce diable de petit fouineur ne reste pas prisonnier des galeries qu'il creusait pour trouver des diamants. A tout instant les rochers risquaient de basculer, entraînant une réaction en chaîne et de multiples éboulements. Si vous croyez que le nombre de cavernes à explorer, les différents niveaux de difficulté et le danger allaient le rebuter, c'est que vous ne connaissez pas Rockford. Attention il revient et c'est génial !

Prix K7 : 44,90 F

80%

THE REVENGE OF THE GOBOT - PRISM LEISURE CORPORATION

Mon flair infaillible me dictait que quelque chose ne tournait pas rond. Ma femme s'aperçut tout de suite que j'étais en train d'essayer de charger la cassette audio livrée avec le logiciel. Une fois que j'eus découvert qu'en fait j'essayais de charger la cassette audio livrée avec le logiciel, je chargeai donc le logiciel. Les Gobots sont des robots transformables, et justement vous en dirigez un. Vous devez sauver la Terre de l'horrible GOG, aidé par le son de la chanson "The revenge" enregistrée sur la cassette audio, aidé également par les graphismes agréables de ce jeu d'arcades et par le prix de l'ensemble.

Prix : nc

70%



STAR GAMES ONE - PRISM LEISURE CORPORATION

Inculpés sous le motif d'association de bienfaiteurs, condamnés à une nouvelle diffusion sous forme de compilation, vous êtes faits mes gaillards. The WAY OF THE TIGER, une des meilleures simulations d'arts martiaux, avec combats à mains nues, au bâton, au sabre, une animation, notamment celle des décors, si géniale que j'en ai les larmes aux yeux. BARRY Mc GUIGAN la première simulation de boxe alliant action et stratégie : entraînez votre boxeur, travaillez ses points faibles et menez-le au titre. RESCUE ON FRACTALUS, sauvez vos amis cosmonautes perdus sur une planète hostile. Animation des décors au moyen de fractales, animation 3D de surfaces pleines. Plus BEACH HEAD II, à ce prix c'est pas croyable, et pourtant j'y crois !

PRIX K7 : 59 F

80%



A L'HEURE OU BLANCH

Une cour cernée par un mur haut de 5 mètres, agrémenté de tessons de bouteilles enduits de curare. Zoom avant sur le drapeau, puis travelling arrière vers les piaules. Bientôt vous allez découvrir ce qu'est un chef, un vrai de vrai, bande de p'tits lèche-bottes !

C'EST L'HEURE

Allez , debout là-dedans, le briefing de Sir Hubert est dans 12 minutes, vous avez juste le temps d'humecter vos tentacules et de vous replâtrer les mirettes, pour vous présenter cleans et nets dans la salle du rapport.

Mais, chef adoré et juste, il y a à peine deux heures qu'on revient d'une crapahute de 13 heures dans la boue vénusienne...

Je te ferai remarquer, sous-vomissure, que je suis parfaitement au courant, vu que c'est moi qui vous ai largués à 45 bornes de la base.

Oui, chef bon et aimé, mais vous aviez oublié la boussole et aussi de nous dire que les boues étaient légèrement plus acides que le vitriol et l'acide sulfurique mélangés !

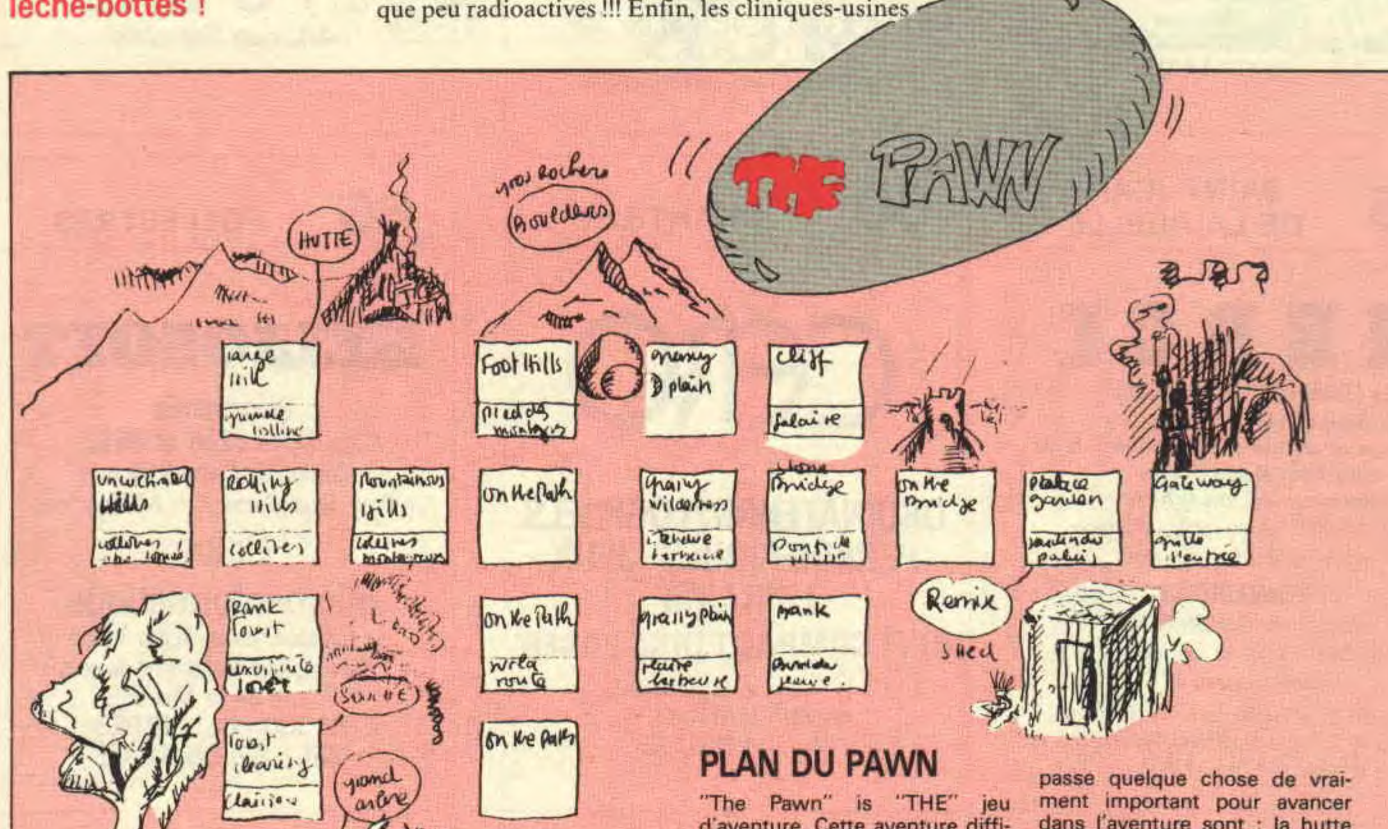
J'espère pour toi que t'as une bonne assurance, car je te précise qu'elles sont aussi , eh!, eh!, quelque peu radioactives !!! Enfin, les cliniques-usines sont en pleine expansion sur Rigel IV, t'as encore 2 minutes pour râler et finir en pièces détachées de rechange dans le commerce de prothèse !

Euh..., en fait, chef persuasif et convaincant, je dois avouer que j'adore les bains de boue. Quand est-ce qu'on recommence ?

FIXE !! SIR HUBERT C'EST A VOUS.

Hello, my little lambs. How are you-yau-de-poële? Very fine, I hope-à-matelas. Je viens vous faire un speech au sujet de l'analyseur de syntaxe, que j'appellerai A.S. pour aller more quickly.

L'A.S., c'est le partie de la programme qui comprend ce que vous tapez sue la clavier. Well, ça je l'ai dit la dernière fois. A présent regardons



PLAN DU PAWN

"The Pawn" is "THE" jeu d'aventure. Cette aventure difficile vous accroche tout de suite par son ton burlesque et son atmosphère à la fois logique et bourrée d'un humour corrosif, de ce qu'on appelle le "nonsense" chez les rosbifs et qui personnellement me fait hurler de rire.

Ce qui n'empêche pas ce jeu d'être particulièrement tordu. Pour vous aider un tantinet, voici un début de plan avec la traduction en français des lieux traversés. C'est incomplet, sûr Arthur, et c'est fait pour être complété, évidemment Armand ! Toute la première partie du jeu si trouve. Les endroits où il se passe quelque chose de vraiment important pour avancer dans l'aventure sont : la hutte du Gourou, la remise (the shed), la souche (the stump), l'arbre (voir plan 2), les gros rochers (the boulders). Ce dernier lieu est le passage obligé pour continuer l'aventure. Attention, pour réussir les puzzles proposés dans ces lieux, il faudra parcourir l'univers dans un ordre déterminé, il faudra avoir ramassé un certain nombre d'objets, des clés, de quoi faire un levier, et ... vous voulez peut-être que je vous dise tout ? Allez les microcéphales, au boulot !

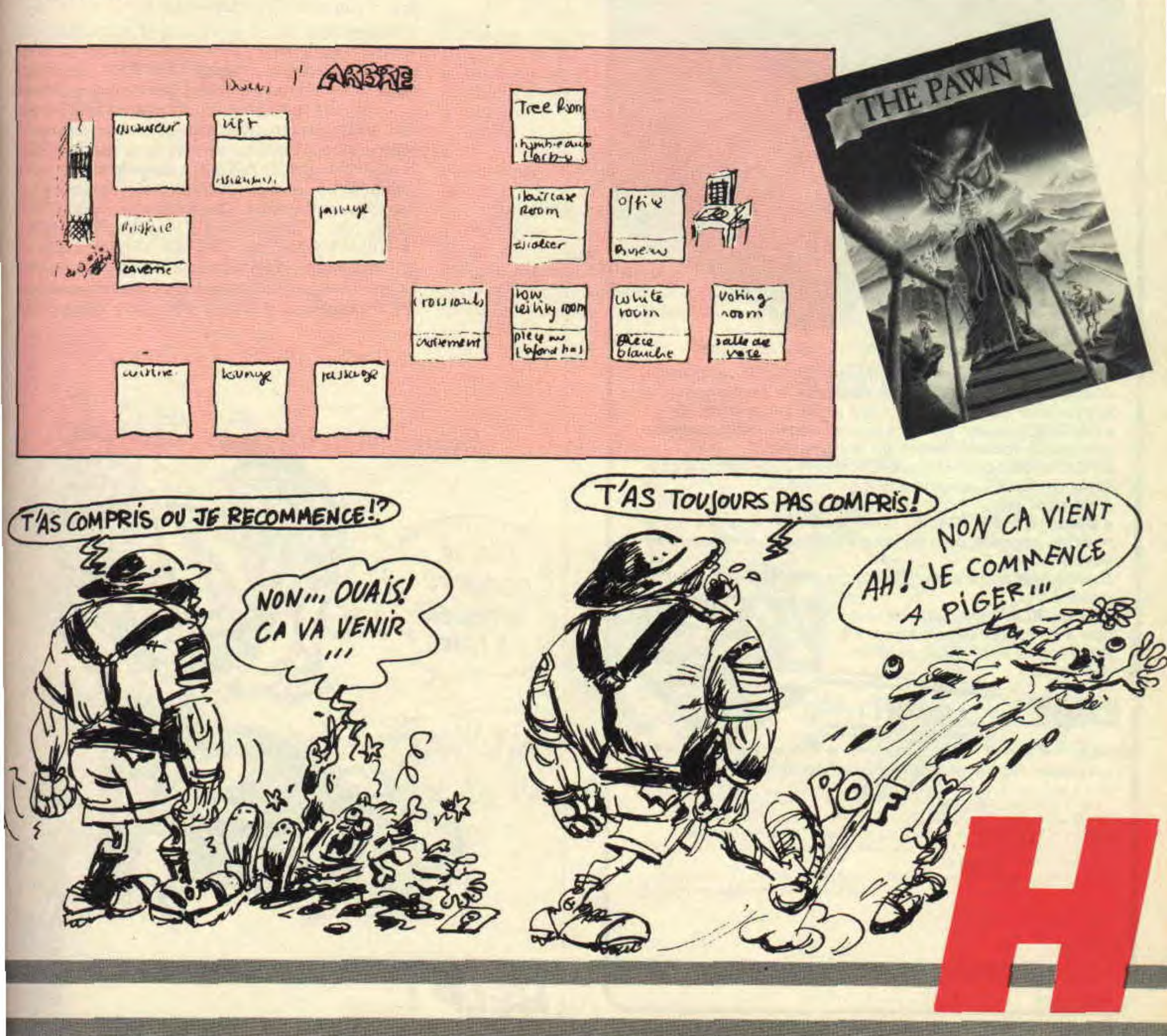
(A mettre juste avant " J'ai résolu .... Mes jeux préférés sont ...)

T LA CAMPAGNE...

en détail ce qui existe. Les oldies, pour se faire les canines, disponibles à bas prix chez tous les bons pirates, comprennent en général les phrases du genre <verbe>+<nom>, par exemple : <ouvrir> <porte>. C'est le cas de JEWELS OF BABYLON, HEROES OF KARN, et in french l'APPRENTI SORCIER. Les plus récents, tant en français qu'en English, apporte plus de souplesse ou de richesse. On peut par exemple faire suivre plusieurs actions. (Dans THE HOBBIT vous pouvez faire for example : <take the bottle and drink it>, dans SRAM I, il faudra taper < passer SOUS cascade>, <passer cascade> étant une action qui ne réussira pas).

Certaines fois, tout le vocabulaire est déjà disponible et peut défiler à l'écran. Ceci a été fait pour le PACTE, TOP SECRET et plus récemment pour PEUR SUR AMITYVILLE. Parfois, c'est un menu déroulant qui vous donnera les possibilités du vocabulaire comme dans la dernière parution de chez Ubi, PROFESSION DETECTIVE ou comme dans le toujours excellent SAPIENS de chez Loriciels.

(COURAGE ..., FUYONS!!!)



UNE QUESTION AU COLONEL ?

Mon colonel, n'est-il point exact que souvent nous ne sommes pas contraints de frapper comme des animaux des phrases entières comme <go to the north and get the bottle> ?

Well, je reconnais là, l'esprit affuté de mon neve..., euh, je veux dire, d'une excellente soldat. In MINDSHADOW, ou dans HAN D'ISLANDE, certaines touches, celles qui sont utilisées fréquemment sont préprogrammées, comme par exemple, les touches <take>, <drop> ou <entrer>, <sortir> etc. De plus il est souvent possible d'abréger les phrases pour n'entrer que les 3 ou 4 premières lettres , voire l'initiale du mot. La phrase précédente par exemple peut dans certains softs être entrée ainsi : <go north and get bottle> ou dans certains cas, simplement : <n and g bott>.

Le fin du fin, c'est lorsque même l'aventure ou l'analyse se fait par icônes. Le révolutionnaire dans le genre a été ZOMBI. Cette aventure entièrement graphique se pilote entièrement au joystick et fonctionne parfaitement.

Yes, soldat, je souis au courant que les IZWAL parlent l'icônique courant aussi bien que Sined parle le Z80. Et cela me ravit que vous ayez donné des conseils aux programmmeurs d'EXIT pour leur grand roman en icônes, une réussite dans le genre "rien à taper , tout à faire au joystick". N'empêche que les A.S. ont encore quelques bons milliards de secondes devant eux, j'en veux pour preuves, les derniers titres édités par Rainbird. Il s'agit de "THE GUILD OF THIEVES", "KNIGHT ORC" ou "JINXTER" (pour l'instant, ce dernier titre n'est disponible que pour PCW). Let us examine seulement les innovationnalités, my dear fellows, for example : les ordres <GO



LA CAMPAGNE... (COURAGE)..., FUYONS !!!)

TO> et <FIND X>. La premier permet de retourner directly to un endroit où vous êtes déjà allé s'il n'y a pas d'obstacles majeurs qui entravent la route. C'est rapide et très ergonomique. La second permet de retrouver un objet que vous avez laissé dans un endroit. Exemple : "find panty", et le programme ira rechercher le premier panty qui traîne.

Dans tous ces jeux on a presque l'illusion que l'A.S. vous comprend. Si vous tapez : <PUT>, le programme répond : what do you want to put ? (que voulez vous mettre ?) <HAT> (le chapeau), which one, the green one or the pink one ? (lequel, le vert ou le rose ?) <THE GREEN ONE> (le vert), into what ? (dans quoi ?) <INTO THE CHEST> (dans le coffre), which one, the big one or the rotten one ? (lequel, le grand ou le pourri ?) <THE BIG ONE>, the green hat is now in the big chest (le chapeau vert est maintenant dans le grand coffre).

ETONNANT, EST-IL OU N'EST-IL PAS ?

Wait, old chaps, le plous wonderful reste encore à venir. The more difficile et le more performant est pour moi "KNIGHT ORC", toujours de chez Rainbird, qu'il est très très bon, et que vous allez la juger par votre self.

D'abord il y a la petite notice in français : 10 pages bien utiles qui permettent de déceler l'extrême sophistication de l'A.S.

On y trouve le <GO TO> déjà vu plus haut, <RUN TO>, qui joue le même rôle mais sans afficher les endroits par lesquels vous passez, <FIND>, déjà vu aussi et <FOLLOW>, suivre, qui permet de rester proche d'un personnage et de l'accompagner dans ses déplacements, ce qui laisse supposer, of course, que les personnages de l'histoire ont une certaine latitude dans leurs actions. De plus, vous pouvez ordonner à des personnages de rencontre d'effectuer certaines actions, comme par exemple de suivre tel ou tel personnage. En effet, un des objectifs du jeu est de recruter des disciples et de leur faire exécuter quelques actions. <DENZIL, FIND GROK, KILL HIM THEN FOLLOW ME> (Denzil, trouve Grok, tue-le puis suis-moi). La commande <WAIT>, semble elle aussi exceptionnelle. On peut taper <DENZIL, WAIT FOR GORK THEN KILL HIM> (Attendez Gork, puis tuez-le). Si vous avez un disciple obéissant, ce qui n'est jamais vrai à 100%, vous pouvez vous occuper à détrousser une petite vieille tandis que Denzil se fait les crocs sur Gork ! Mieux. Même mieux que mieux, si je pouis me permettre, on peut attaquer de façon simultanée une créature sympathique et un vampire sanguinolent de la manière suivante :

<TROLL, WAIT 2, IN, KILL VAMPIRE >
<MOUSE, WAIT 1, IN, KILL VAMPIRE >
<IN , KILL VAMPIRE>

Ces ordres permettent d'entrer simultanément dans l'antre du vampire et de conjuguer les forces d'attaque. Vous imaginez tout ce qu'on peut faire avec de telles possibilités et la complexité qu'atteint le programme ! Ce n'est pas tout, il y a encore la commande <TIME> donnant l'heure, qui permet des actions du style <WAIT UNTIL <heure>>. La magie opère efficacement dans cette exceptionnelle aventure <CAST GLOW>, où deux commandes essentielles (et qui devraient être présentes dans tous les programmes d'aventure de haut niveau) restent encore à décrire : <RAM SAVE> et <OOPS>. <RAM SAVE> (qu'on trouve dans KWAH et MINDSHADOW) est une sauvegarde rapide en mémoire vive, qui permet de se préserver d'un éventuel accident de mâchoire en cas de rencontre avec un dragon irri-



H

A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE... (COURAGE)..., FUYONS !!!)

table ! <OOPS> permet de revenir à la position précédente, très utile quand vous venez de plonger dans un ravin de 40 m de dénivelé sans avoir attendu que vos ailes soient entièrement poussées!

WELL, ...

Comme vous la voyez, il y a du toast sur le planche, my friends, et comme il est 5 heures, je vais la prendre un tea avec un cloud of milk. Le CHEF va vous finir le briefing. OK, pals see you later.

FIXE !!! REPOS...!

Alors, tas de vermines, vous avez suivi ? Bougez pas la tête trop vite, ça fait flic, floc, et vous allez déborder ! Bon, voici un dernier point sur l'excellent KOBYASHI, KOBYASHI comment ? Non, ignoble pas debout, KOBYASHI NARU ! Tête d'épingle hydrocéphale ! Pour moins de 50 crédits intergalactiques, vous vous payez un Mastertronic avec 3 aventures et 24 icônes.

Remarquable, cette réalisation, vous choisissez un verbe grâce à l'icône, puis vous vous baladez dans le texte pour choisir un complément, que vous validez par <ENTER>. J'en dirai pas plus, vous voulez tout de même pas que je vous file la doc gratos ! Non mais, y a des radins qui se sont fait écorcher pour moins que ça ! Je veux que vous me le fassiez pour hier, et rapide, tiens pour vous aider vous aurez les 7 premières actions de la partie "WISDOM", sur les 17 nécessaires à sa réussite.

Où il est le gros tas de tout-à-l'heure ?

CHEF, c'est la grande flaque verte sur votre gauche.

Ah, ça ne m'étonne pas, il avait pas de tenue ce gars-là !

Allez balayez-moi tout ça, et dépêchez parce que je crois que j'ai oublié mes lunettes de soleil sur Vénus, oh, pas loin, à environ 60 bornes de la base... Magnez-vous, on part tout de suite, dès l'aube, à l'heure où blanchit la campagne...

Le CHEF

KOBYASHI NARU	
1 SELECT WISDOM	CHOISIR SAGESSE
2 ANALYSE SOLANCE	ANALYSER SOLANCE
3 ACTIVATE SOLANCE	ACTIVER SOLANCE
4 PULL SOLANCE	TIRER SOLANCE
5 ANALYSE TUNNEL	ANALYSER TUNNEL
6 ANALYSE CLIFF	ANALYSER FALAISE
7 GET OMASK	PRENDRE OMASQUE

LE PANTH OP PRIME

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand KHAN, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la Galaxie, J'ai besoin de vous ! Je sais que parmi vos rangs il se trouve des SEIGNEURS et LADIES de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion que j'inscrirai en lettres d'or au PANTHEON DE LA FRIME ET DE LA RENOMMEE, le nom de tous ceux et toutes celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. D'autant plus que les récompenses risquent d'être aussi ... sonnantes et trébuchantes. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, recopiez le bon ci-dessous, mettez votre téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé à 4 plombes du mat par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tous cas, votre boite aux lettres va avoir du boulot !

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :

1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
....
Tél. : ....

SUFFIT LES PLAISAN

CHOUX, HIBOUX, CAILLOUX, GENOUX, POUX, BIJOUX, JOUJOUX !

Du 28 janvier au 3 février s'est tenu, au Parc des expositions de Villepinte, le 27ème salon international du Jouet. Et pourquoi, qu'on n'en n'a pas causé plus tôt, hein, pourquoi qu'on n'en a rien dit avant, qu'on fait rien qu'à faire des cachotteries, hein ? Parce que, petits attardés plaintifs, ce salon n'est ouvert qu'aux "pros", c'est-à-dire à ceusses qui fabriquent, qui inventent, qui vendent du joujouxe ou qui gravitent autour du jeu, comme par exemple la presse spécialisée et votre serviteur, moi-même, dévoué, fidèle, ludique et tous frais payés !

LES GROS NOUNOURX

680 exposants sur 70 000 m2, 30 000 visiteurs. Belle perspective ! Heureusement, j'ai mis mes chaussures blindées pour visiter les 4 halls de gare de l'expo. Une tour six-fesses de 4 m de haut en MECCANO m'ouvre le chemin vers le paradis de la peluche. C'est écoeurant de douceur de ce côté-là! C'est axé sur les moins de 10 ans couches-culottes comprises. Oh, mec, j'suis pas venu jouer les nounoux ! Je jette un regard angoissé au catalogue : "A 17 heures Eve RUGGIERI raconte l'histoire de l'ours en peluche"..., "Hall 2, Jeux adultes", ok, là j'y vas.

PASSE TON "PLAYBAC" D'ABORD

Prenez-en de la graine, les petits oiseaux ! Les 3 aigles qui ont lancé "PLAYBAC", un jeu de 5000 questions niveau bac, dont la conversion en kilo-octets a été effectuée par Loriciels, récidivent avec 3 autres jeux : "LE JEU DU BREVET", pareil que PLAYBAC mais niveau 3ème, "LE ROUGE ET LE NOIR", axé sur la littérature, et "AUX URNES CITOYENS", pour exploiter la période électorale qui s'annonce.





TERIES, JOUONS !!



PAR COEUR, JE LE CONNAIS PARKER

Ou plutôt Kenner-Parker-Tonka. Chaque année, slurp ! La maison absorbe un rival et son nom s'allonge d'autant ! Faut dire qu'avec "banale continuation", ils ont fait un tel tabac que toute la concurrence s'est mise à tousser. Et comme cela ne semble pas sur le point de s'arrêter, ils poursuivent en sortant une "Edition des stars", spéciale show-biz, et une "Edition France", composée de 3000 questions, allant de De Gaulle à Platini en passant par l'imparfait du subjonctif et la haute couture. K.P.T. c'est, entre autres, le "MONOPOLY", inusable, et "DIPLOMACY", qui se trouve être vraiment un jeu génial et exceptionnel de stratégie dont je vous reparlerai certainement, assurément, absolument, je veux !

Parmi les nouveautés, j'ai remarqué "PICTIONARY", (dis monsieur, dessine-moi un boulon...), où on doit faire deviner des mots en croquant de façon artistique des trucs simples comme "le rire" ou l'"incendie" ! Fastoche, n'est-il pas ? Pour le plaisir, j'ai jeté un coup d'oeil sur les "ALIBABETTES" (et les quarante ourleuses), des petites poupées transformables et sur la série des "GHOSTBUSTERS", en français "S.O.S. FANTOMES", une série de petits monstres en caoutchouc souple parfaitement dégueus, notamment le dénommé SAKOUL, qui, lorsqu'on le remplit d'une matière gluante et violette appelée ECTO-PLAZM, se met à dégouliner de partout, à faire des bulles de nez en émettant des snorrrk !! des beurrrk!! et des prrrouffshht ! du plus écoeurant effet.

ALLONS HALL 1

C'est là que je retrouve Ravensburger, le rival de Ham, avec 2 nouveautés attrayantes "DORADA", un jeu de parcours rapide (20 min par partie), où il faut arriver... le dernier ! et "L'HERITAGE DE MALONEY", jeu de tactique et d'enchères de 3 à 6 joueurs. Mes semelles en titane commençant à chauffer, je décidais de faire une pause quand la représentante de chez Match Box me jeta négligemment un objet étrange entre mes doigts de fée. "Qu'est-ce...?", "Tenez, prenez ça. Ce sont les 2 derniers puzzles de Rubik, le Hongrois cubique et dément. Le premier, c'est une plaquette à 16 faces avec des anneaux qui s'entrelacent, et l'autre, c'est un ensemble de montres à régler toutes à minuit, avec un système d'engrenages solidaires. Je reviens dans un ou deux millénaires, vous aurez fini, je pense, vous le pro ...!". Ma parole elle se paye ma fiole, c'te meuf, avec sa jupette à ras du bonbon ! je jette un "Merci monsieur" rageur et je me hisse Hall 3, en ménageant mes pompes qui n'arrêtent pas de fumer.

LA BOURSE EST LA VIE ?

En passant rapide dans les rangs, j'ai quand même vu 3 jeux de gestion de portefeuille : "LA COURSE AUX TITRES", chez France Cartes, spécialisé auparavant dans le pop corn... Mais non bananes, dans le jeu de cartes forcément (alors on suit, quoi!!!). (Entre parenthèses et entre nous, pour moins de 50 F vous pouvez (vous) offrir des jeux de cartes illustrées de très belle facture); "ACTION BOURSE", dont la particularité est que ses créateurs sont 2 élèves de 17 ans, de terminale B. Chapeau, la jeunesse ! Et puis "MAXI BOURSE International" de chez Schmidt. Très beau, très complet, très pro et très jouable .

France Cartes, qui se lance cette année dans le jeu de société, a édité 3 ou 4 petits jeux sympas et rapides. J'aime bien le "SCRAKER", mélange de Scrabble et de Poker, le "YAMI", mélange de Yam et de Rami (wouaaah ! J'vois l'genre, y vont nous sortir un "bridjbonbeur", un mélange de bridge et de jambon-beurre, ça va pas faire un pli !), et "ERUDIMOTS", un mélange d'érudition et de déduction sur le vocabulaire peu employé de la

SUFFIT LES PLAISANTERIES, JOUONS !!

langue française (Vous savez ce que c'est, vous, qu'une velventine ou un mirlicoton...?).
Chez Schmidt international, qui avait fait très fort avec "L'OEIL NOIR" et "CHILL", on sort un nouveau jeu de rôle "MARVEL SUPER HEROS" (attention ça va chauffer !!!). J'ai aussi repéré en vrac : "QUI A TUE MAX DUVALL" et "LA DERNIERE CHANCE" 2 nouvelles "MURDER PARTY", "THORVAL" (réunissant sur un beau plateau les mécanismes du wargame et du jeu de rôle) et enfin, CONTRE-ESPIONNAGE et ULTRA-SECRET, 2 jeux de déduction.

Y A-T-IL UN GARAGE DANS LE COIN ?

Par chance, j'éclatais une semelle près du stand d'Oriflam, vous les remettez Oriflam ? C'est cette boîte qui a sorti "STORBRINGER", jeu de rôle autour d'Elric le Nécromancien, en français, bien of course ! Ils récidivent en sortant "RUNE-QUEST", avec une image de couverture su-per-be ! Pas loin, trônait le plateau de jeu de "MAI 68" qui a la particularité de se dépiauter au fur et à mesure de la partie, pour découvrir sous les pavés, la plage...
Je laissais mes baskets à retaper quelques instants, juste le temps d'aller voir les JEUX DESCARTES (Non, pas les jeux DE cartes, les jeux DESCARTES, le musicien, quoi !). Après le plaisant "PARIS ZOOM" et le sanglant et hilarant "BLOOD BOWL", ils présentaient une maquette francisée de "SUPREMATIE", une espèce de diplo moderne avec la menace nucléaire en plus. Terrifiant !

C'EST FOUTU !!!

Plus d'espoir pour mes grolles... Heureusement j'avais pensé à prendre des charentaises de rechange. Le temps de me changer et me voilà devant les consoles Nintendo, où mon oeil soudain s'allume. Du moniteur, dépassent quelques fils reliés à un tapis posé sur le sol. Sur l'écran, un guss en train de faire du jogging et, sur le tapis, une nénette en train de sautiller pour faire avancer le gugusse. Hilarant! On attend ce que les imaginations fertiles vont pouvoir imaginer avec le procédé !
Les 11 coups de 11 heures résonnent. Déjà ? Va-t-on me refaire le coup de Cendrillon, mes charentaises vont-elles éclater comme une pastèque trop mûre ? Vite je me précipite vers la sortie, mais madame Kenner Parker Tonka me fait une cravate genre Rodriguez pendant un France-Irlande du Tournoi des 5 nations ! "Z'avez pas vu le nouveau Cluedo ?". "Mais si..." "Meuh non ! Regardez, c'est une cassette-vidéo où vous devez résoudre 18 énigmes et trouver l'identité secrète des joueurs." J'avoue que les trognes des comédiens sont savoureuses et que c'est bien fait, même si je me suis fait chourer mon magnétoscope, il y a 15 jours ! "Excusez, Miss Panther Carter Tonkin, c'est intéressant mais je veux pas manquer Captain POWER à la télé !". Et fissa, j'les mets !

TIENS, TIENS, VOILA HABOURDIN !

C'est Habourdin qui distribue les "PLAYBAC", et qui bien sûr exploite lui aussi le filon "questions-réponses" avec "QUITTE OU DOUBLE" et un autre jeu très original "DINGBATS", dans la catégorie "jeux de mots-rébus", où il faut retrouver des expressions toutes faites, des proverbes ou des clichés ("A quelle expression anglaise fait penser le dessin suivant : 1/2-1/2 " ? Réponse en fin d'article).

JEUX NATHAN QUE TOI !

Vous avez peut-être remarqué le succès des jeux à base de questions genre "futile poursuite" ? (Non ? Bon, c'est le moment de retirer les bananes que vous avez dans les oreilles !). C'est donc avec un feint étonnement qu'on retrouve certains clônes dans les stands ! Quelques-uns pompés entièrement (MUSIC BOX de chez France Cartes), d'autres essayant d'apporter un plus. Celui de chez Nathan, "QUIZZARD" va sûrement bien marcher, puisqu'il permet de jouer comme à la télé avec un "bipper" électronique. Le premier qui tape sur son "bipper" voit une loupiote s'allumer devant lui et peut répondre à la question (assez faciles les questions, genre : qui joue du cor ? le corniste, le cornac ou le cornettiste ?). Sur le stand Nathan, il y avait "DESTINATIONS SECRETES", jeu de parcours et d'énigmes, qui m'a eu l'air intéressant et pas du tout chiant pour réviser sa géo.





QUE LA PUISSANCE SOIT AVEC MOI !

J'suis arrivé juste pile. J'explique. Vous avez dans les mains un pistolet-jet. Quand l'épisode télé de "Captain POWER" arrive sur l'écran, vous visez les cibles rouge vif que portent les méchants qui ont pour nom : Sauron, Tyrasson, guerriers et véhicules Biotron. Mais l'horreur, c'est que EUX AUSSI VOUS VISENT !!! et diminuent vos points de vie. A zéro, votre jet "explose" en éjectant son pilote. On peut jouer aussi contre toute personne possédant un laser "Captain POWER". Vous imaginez ce que cela peut donner dans des jeux de rôle grandeur nature ? Matin, Mattel a fait fort !
Enfin quand je disais que je suis arrivé pile, c'était façon de parler, j'aurais dû dire SANS pile ! Enfer, j'avais mis mes batteries dans ma chaussure de secours que j'ai laissée au garage !



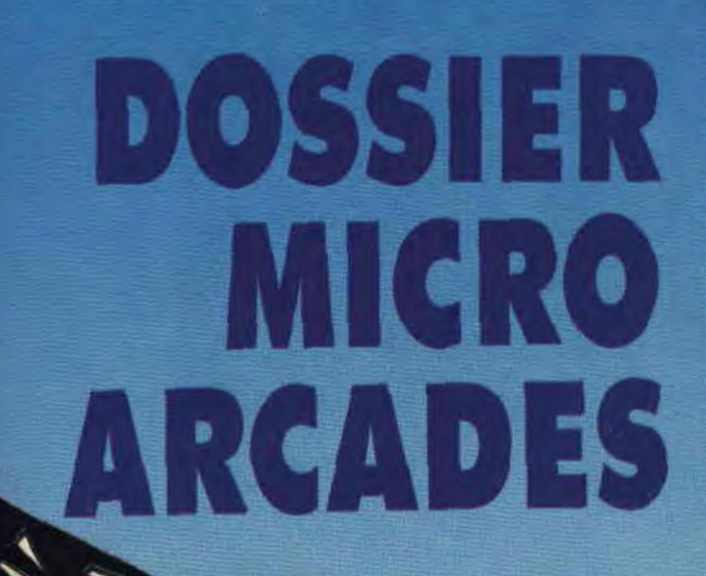
BILAN

4 Halls de gare, 1000 nouveautés, Captain POWER loupé, une paire de tatanes de rallye foutue, des charentaises esquintées, y a pas à dire, les mecs, le salon du jouet, c'est... LE PIED !!!

LEOB.


* "1/2 - 1/2" ça signifie "fifty-fifty"
* c'est le corniste qui joue du cornet tandis que le cornac joue de l'olifant !
* "Captain Power", ce sera 26 épisodes de 26 min, avec 5 min d'inter-activité, à partir du 26 Mars, sur la Cinq.





DOSSIER MICRO ARCADES

BRAAOOUUM ! SCLHAANGG ! ZIIUUIMM ! PAAFF ! FLOOPP ! CHPROUMB !

Le jeu d'arcades est maître de la place. Qu'il se pratique dans les salles de jeux ou sur votre CPC, impossible d'y échapper. Depuis le premier homme qui inventa la massue en s'amusant à jeter un bout de bois dans les airs, jusqu'à Albert Einstein qui comparait la résolution d'une équation à une chasse au trésor, le jeu a toujours été source de créativité. Aujourd'hui, c'est l'informatique qui mène la danse ; à la tête de l'innovation technologique, elle est aussi à la pointe de la création ludique. D'abord dédiés aux grosses machines que l'on ne trouvait que dans les cafés (bornes d'arcades), les jeux vidéo passent rapidement sur l'écran de votre micro... Pour en savoir plus, tournez la page...

POUM POUM !!!

TCHAC TCHAC



Néons rouges et bleus éclaboussant de leurs traits lumineux des visages crispés par l'effort. Musique électrique et sauvage rythmée par le cliquetis des poignées de jeux. Dans les salles d'arcades tout concourt à aiguiser les sens du joueur jusqu'à la limite de la rupture. Le résultat est atteint lorsque la victime quitte la salle les poches vides, l'oeil hagard et le sourire aux lèvres.

- "Mais qu'est-ce qui te pousse à aller t'agglutiner devant ces machines infernales ?" demande la maman désappointée à son fiston qui lui redemande de l'argent de poche pour la troisième fois consécutive...
- "Tu peux pas comprendre m'mam, toi t'as jamais connu la rage de perdre et la joie de vaincre..." répond le garçon futé... "Tu sais", reprend-il, "c'est comme dans la vie, il faut pas rester sur un échec..."

Devant tant de sagesse, la mère ouvre son porte-monnaie et tend un paquet de pièces à son fils...

De retour dans la rue, comme une ombre anonyme, notre jeune héros se faufile entre les voitures, emprunte des passages connus de lui seul, puis, lorsqu'il aperçoit enfin les lumières de la salle de jeux, presse le pas. Sans une hésitation il franchit le seuil, son visage est détendu et son regard clair. D'un coup d'oeil circulaire il inspecte les lieux, cherchant quelqu'un de sa connaissance. D'un geste de la tête, il salue le gros type derrière le comptoir puis entreprend un examen minutieux de toutes les machines. Elles sont là, alignées les unes à côté des autres, bien sagement, elles attendent que quelqu'un les prenne en main. Doucement, en véritable expert, il fait le tour des joueurs qui ont déjà commencé une partie. Il s'attarde devant les meilleurs, essayant de comprendre leurs trucs, d'analyser leur façon de jouer... Il se met dans l'ambiance. Puis, il choisit son jeu, teste la poignée, appuie sur les boutons de tir pour vérifier leur bon fonctionnement, et prend une pièce dans la poche de son pantalon. D'un mouvement rapide et précis, il la glisse dans la fente. Il enfonce la commande de départ... Le jeu commence... Concentration intense, coups d'oeil rapides, réflexes irréprochables, poignet souple et dos bien droit, il a toutes les qualités du grand joueur...
- "Ce qui m'intéresse, ce n'est pas de gagner à tout prix, mais de progresser. J'suis pas comme ceux qui savent jouer qu'à un seul jeu, ils le connaissent par coeur et sont sûrs de faire un bon score. Moi ce que j'aime c'est de découvrir des nouveaux trucs. Bien sûr, si je peux gagner c'est encore mieux", dit-il en riant.



LES JOUEURS...

Car il existe plusieurs sortes de joueurs. Les touristes d'abord, ceux-là on les reconnaît tout de suite, ils choisissent les jeux les plus ringards parce qu'ils ont l'impression que se sont les plus faciles. C'est une erreur, car moins le jeu est passionnant, plus on a de mal à se concentrer dessus et moins on joue bien. Les touristes n'aiment pas vraiment les jeux d'arcades, la plupart du temps, ils entrent dans une salle juste pour l'ambiance, parce qu'ils ont vu des lumières et entendu de la musique. En général, ils ne restent pas longtemps, ils essayent une machine ou deux et puis s'en vont... Mais si pendant ce bref passage le démon du jeu les saisit, alors ils peuvent entrer dans la deuxième catégorie.
Les apprentis, ils sont déja passionnés, mais n'ont pas encore une grande expérience, ni beaucoup de technique. On les remarque parce qu'ils s'énervent souvent quand ils perdent. Si un jour vous jouez dans une salle et que vous entendez un grand bruit de chaussure contre une machine, vous pouvez être sûr qu'un apprenti vient de perdre...
Les experts. On repère tout de suite un expert par le nombre impressionnant d'apprentis qui le regardent jouer et qui commentent à haute voix chacun de ses exploits. En dehors des qualités techniques acquises au cours de nombreuses parties, un expert se caractérise par son calme et sa précision... C'est un orfèvre, n'hésitez pas à regarder par-dessus son épaule quand il entame un tableau difficile, rien ne le dérange, et vous en apprendrez plus ainsi qu'en faisant dix parties...
Quatrième et dernière catégorie, les déçus. Ce sont souvent d'anciens apprentis qui n'ont jamais réussi à devenir experts. Soit parce qu'ils ne possédaient pas les qualités requises, soit parce qu'il n'ont plus eu, pour une raison ou une autre, la possibilité de jouer. Dans une salle de jeux, on remarque les déçus au fait qu'ils recherchent systématiquement les jeux auxquels ils jouaient quand ils étaient apprentis. Les déçus ne s'intéressent pas aux nouveautés et évitent soigneusement de croiser le regard d'un expert...

LES SALLES D'ARCADES

Elles ont tendance à se ressembler de plus en plus. Cela est dû en grande partie à ce qu'elles appartiennent en majorité à la même société, celle gérée par les frères Stambouli. Véritable entreprise familiale aux multiples ramifications, ce groupe est présent dans le monde entier : Tokyo, New-York, Londres, Santiago du Chili ou Bayreuth (Allemagne). Par l'intermédiaire de filiales comme Karatéko, Auto Vending Co ou Garter Marketing, ce sont en fait les frères Elliott, Jo et Robert Stambouli qui contrôlent cet empire depuis Paris. Face à ce géant tentaculaire il existe d'autres sociétés de moindre importance qui possèdent des salles d'arcades. En fait, seuls le look et la décoration des salles changent, car pour ce qui est des jeux vous retrouverez quasiment les mêmes partout... A vous de choisir et de jouer où bon vous semble...



Un touriste


Un apprenti

Un expert



UN PEU DE VOCABULAIRE...

BORNES D'ARCADES : ce sont les machines que l'on trouve dans les salles de jeux et les cafés. Sous ce terme on désigne à la fois le meuble et le système informatique qui fait "tourner " le jeu proprement dit. Ce système est couramment appelé CARTE LOGIQUE (voir article en fin de dossier).
SHOOT'EM UP : contraction de shoot them up que l'on traduira dorénavant par TCHAC TCHAC POUM POUM, pour dire qu'il s'agit d'un jeu d'arcades où vous passez votre temps à tirer dans tous les sens sur tout ce qui bouge...
TAITO, KONAMI, SEGA, CAPCOM, NITENDO, SNK sont des marques japonaises qui emploient des centaines de programmeurs pour développer les cartes logiques des jeux auxquels vous jouez sur bornes d'arcades.
A noter que dans la suite de ce dossier lorsque vous verrez en fin de critique de jeux le système de notation suivant :
ARKANOID/IMAGINE/TAITO, il faudra comprendre que ARKANOID a été développé sur borne d'arcades par Taito et adapté sur CPC par Imagine.
Bonne lecture...

TCHAC TCHAC POUM POUM !!!



STAR QUIZ ARCADES

Quel a été le premier jeu d'arcades commercialisé dans le monde entier ?
Qui l'a créé ?
En quelle année ?
Quelles sont les principales étapes qui ont marqué l'évolution du Tchac Tchac Poum Poum ?
De quand date la connection entre les bornes d'arcades et la micro-informatique ? Etc, etc.
A toutes ces questions, et à bien d'autres encore, véritables Star Quiz sur les jeux d'arcades, vous pourrez répondre en lisant ce qui suit...

– "Elève Robby, levez-vous et répondez à ma question : Quel a été le premier jeu d'arcades commercialisé à travers le monde ? Hein ?"

L'élève Robby se lève en se grattant l'arcade (sourcilière), faisant mine de réfléchir et répond :

– " Heu... Ben... J'sais pas trop moi... Je dirais... SPACE INVADERS ."

– "Faux ! Rasseyez-vous."

Dans vingt ans peut-être, lorsque les jeux vidéo seront entrés dans les moeurs (comme la BD commence à l'être aujourd'hui), nous pourrons assister à une scène comme celle-ci. En attendant que les profs s'y mettent, voici de quoi vous permettre de prendre un peu d'avance sur le reste du monde :

Le premier véritable jeu d'arcades s'appelle PONG, il a été créé en 1972 par l'Américain NOLAN BUSCHNELL (fondateur de la société Atari). D'abord installé dans quelques bars des Etats-Unis, PONG a été commercialisé dans le monde entier en 1973. Mais laissons la parole à son créateur :

Nolan Buschnell : Tout le monde pense que PONG fut mon premier jeu vidéo. En fait, c'est faux, c'était le second. Mais comme le premier n'avait pas reçu un accueil favorable lors des tests (soit disant parce qu'il était trop compliqué), j'ai décidé de faire un jeu simple et accrocheur : PONG.

Aujourd'hui PONG peut apparaître un peu primitif et désuet : le jeu se résume à deux raquettes qui se renvoient une balle... Cependant, il contient déjà les recettes qui ont le succès des jeux les plus récents : simplicité des règles, posibilité de jouer à plusieurs joueurs ou contre l'ordinateur, difficulté croissante etc. La réussite commerciale ouvre la voix et inaugure l'arrivée en masse de jeux d'arcades inspirés de PONG comme BREAK OUT(casse-briques, ancêtre d'ARKANOID). Il est intéressant de noter que pendant 5 ans, ce sont les Américains qui vont tenir le marché. Puis en 197 les Japonais entrent dans la danse en frappant un grand coup : SPACE INVADERS, qui restera numéro un des ventes pendant deux années consécutives. En 1980 arrive GALAXIAN qui est le premier jeu vidéo en couleur, du coup, il détrône SPACE INVADERS de la tête des hit-parades. La même année, DEFENDER et SCRAMBLE innovent en utilisant les scrollings horizontaux dans les jeux d'arcades. A partir de 1981 c'est l'explosion de toute une série de jeux tels que DONKEY KONG, PAC MAN etc. A noter que la première licence officielle accordée à une maison d'édition de logiciels pour l'adaptation d'un jeu d'arcades l'a été en 1983 à OCEAN pour un jeu appelé HUNCHBACK qui met en scène un petit Quasimodo à la recherche de son Esmeralda à travers un véritable parcours du combattant...

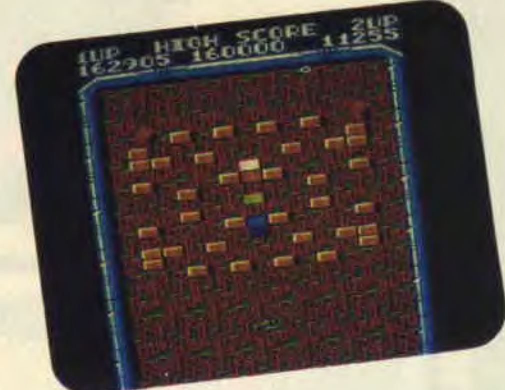
Aujourd'hui, les liens entre la micro et les bornes d'arcades sont de plus en plus étroits et c'est à un véritable déferlement d'adaptations auquel nous assistons. Lisez dans la suite du dossier les critiques de softs que nous avons sélectionnés pour vous...



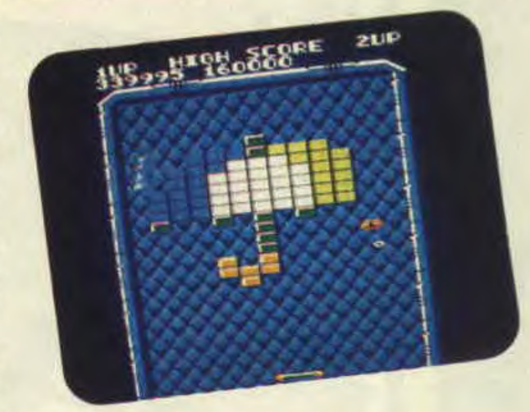
ARKANOÏD

LA RAGE DE PERDRE





Un rouleau bleu marqué d'un "P" descend vers moi. J'ajuste ma raquette, le rouleau me passe dessus. Bonne affaire !!! La balle se multiplie par trois. A ce niveau de jeu, c'est une aubaine. Le rythme ralentit un peu. Les balles continuent leur sarabande entre les briques argentées et marron... Je dispose de trois ou quatre secondes de répit... Sans que je puisse le contrôler, mon esprit s'évade. En une fraction de seconde, je me retrouve dans le petit café près de chez moi où je me suis initié à ARKANOID. C'est dans ce bistrot, où les habitués m'appellent "le fada de la machine", que j'ai appris à reconnaître du premier coup d'oeil les fonctions de chaque rouleau suivant sa couleur : le violet avec la lettre " D" qui permet de sortir du tableau et d'encaisser un maximun de bonus, le rouge, celui avec le "S" qui transforme votre raquette en mitraillette, et le gris-bleu marqué d'un "P" qui donne une vie supplémentaire...





Trente-deuxième tableau, score 856.345... J'ai mal aux doigts, les touches "Z" et "X" sont trempées de la transpiration qui coule de ma main gauche. Tandis que la balle poursuit son parcours dans le haut de l'écran, je me frotte les yeux. J'ai du mal à distinguer les couleurs et les briques.

A propos de vie, combien m'en reste t-il ? Je sors de ma rêverie et revient au jeu, juste le temps de voir que la dernière boule est sur le point de m'échapper. Dans un mouvement-réflexe digne de Lucky Lucke dégainant son colt, mon index appuie sur la touche, ma raquette part sur la droite, attrape la balle au vol. Dès qu'elle touche la raquette, je donne un léger effet de lift en inversant le mouvement. La balle repart, passe entre la première rangée de briques indestructibles et remonte dans la partie supérieure de l'écran. Ouf ! C'est mon avant-dernière vie et il me reste encore le dernier tableau avec la tête à détruire. Ca aurait été trop bête de mourir à ce niveau, après une heure de jeu. La tête, je la veux, je veux me la faire, je n'y suis encore jamais arrivé. Je l'ai déjà vue, dans le bar, grce au sélectionneur de tableaux, qui permet d'éviter les premières étapes pour se concentrer sur les dernières. Mais sur mon CPC, jamais. Comment est-elle ? Les programmeurs ont-ils su la reproduire fidèlement comme le reste de l'adaptation ? Quels sont ses points faibles ?

Doit-on l'attaquer de front ou ruser pour en arriver à bout ? Est-ce que deux vies me suffiront ?... Tchouing ! Tchouing ! Tchouing ! Une vie seulement. Noooooon ! Je viens de perdre la balle... Vert de rage, je suis vert de rage ! Sans viser, j'appuie sur la barre d'espace pour relancer le jeu. La boule part n'importe comment, en plein sur les trois ballons multicolores. Sous le choc, elle me revient sous un angle impossible, juste à quelques millimètres de ma raquette, c'est la panique. Dans un ultime effort, je tente un sauvetage in extremis. RATE, ENCORE RATE... Sept notes de musique et "GAME OVER". La tête qui bourdonne, j'éteins mon CPC, il est six heures, j'ai le temps d'aller me venger sur la machine d'arcades au café du coin...

ARKANOID/IMAGINE/TAITO

Graphisme :	4/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	18/20

90 %



L'ABOMINABLE HOMME DES VILLES

Un singe, une souris et un immeuble en flammes. En avant pour le premier jeu d'échelle, un oldies but goodies toujours d'actualité. L'échelle est haute mais Mario grimpe.

La nouvelle vient de tomber sur les téléscripteurs : Kong s'est échappé. Il rôde dans la ville à la recherche de sa belle. La police est en marche, le plan Orsec a été déclenché. J'apprends à l'instant que le gorille a été localisé. Il a cherché refuge en haut d'une tour en construction et détient la fille. Les pompiers sont sur place et déploient leurs échelles. Attention un petit bonhomme en bleu de chauffe se dirige vers le bâtiment. Il va monter, oui, c'est admirable. La foule massée aux pieds des échafaudages retient son souffle. Tombera, tombera pas ? Le téméraire a été identifié, il s'agit de Mario qui vole au secours de sa fiancée. Kong est fou et bombarde notre héros de bidons meurtriers. Parviendra t-il à maintenir son équilibre? Une outre énorme déboule des hauteurs. Il saute... le premier danger est passé. Un marteau permet de venir à bout du reste. Malheureusement la construction inachevée est faite d'échelles tronçonnées qui obligent Mario à de périlleux détours. Attisé par le bois des tonneaux, le brasero explose. Les flammes commencent à lécher le premier étage. Au bord du gouffre, la prisonnière s'impatiente. Mario progresse. Plus qu'un étage, ça y est, on est sauvé. Et bien non, ce serait trop facile. Donkey Kong a été plus rapide, il emporte la fille. Acte un, scène deux, on reprend les mêmes et on recommence, un bloc plus haut. C'est la tour infernale. Le feu est partout. En plus, de bizarres engins non identifiés repoussent Mario, qui patine sur place. Mais là encore, le gorille s'empare de sa proie in extremis. Nous sommes maintenant à soixante-quinze mètres au-dessus du sol. Mario se fraye un chemin, de monte-charges en échelles, pour faire à nouveau choux blanc. Ce n'est qu'au dernier niveau qu'il déboulonne un à un les rivets de l'échafaudage et attrape Bécassine (queue de cheval et jupe plissée à l'écran). Dans les bras de sa douce, il assiste à la chute de l'âne-gorille hébété. On n'y croyait plus. Pour les plaisantins encore sur pied, la partie se poursuit à l'infini. Mêmes décors, agrémentés de gâteries supplémentaires : plus de bidons, des feux rampants etc. Eh bien, ça n'a l'air de rien, mais ce petit jeu idiot, je saute-je grimpe, est une des idées les plus copiées de l'histoire de la micro, et a lancé la vogue des jeux d'échelles ou platform games. Des centaines de titres en ont repris le principe. Plans inclinés, ascenseurs, échelles, poutrelles, monte-charges, tapis roulants, la veine est inépuisable. Mais j'oubliais de vous parler de la version Amstrad. Aucun intérêt, elle est en tout point semblable à l'original. Mêmes décors, même petit coeur brisé à l'approche de la blondinette, et même rictus de Kong au finish. Les programmeurs d'Ocean ont même adapté le format de l'image au jeu qui occupe toute la hauteur de l'écran. Rien à dire, c'est parfait.

DONKEY KONG/OCEAN/ATARI

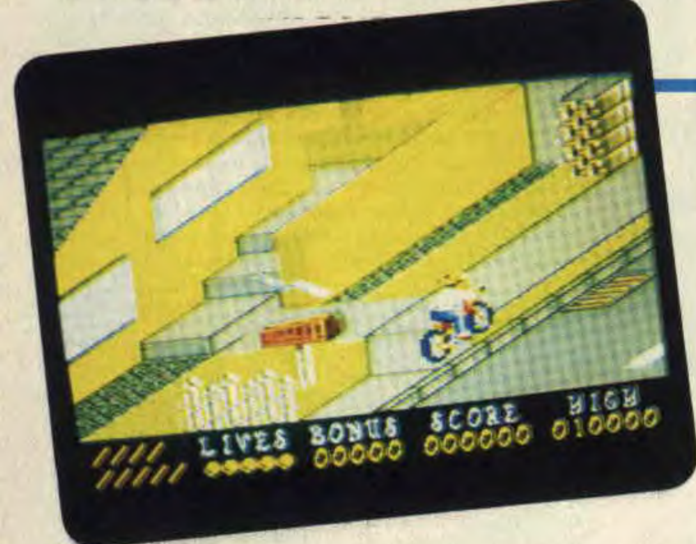


RIEN N'ARRETE LA PRESSE



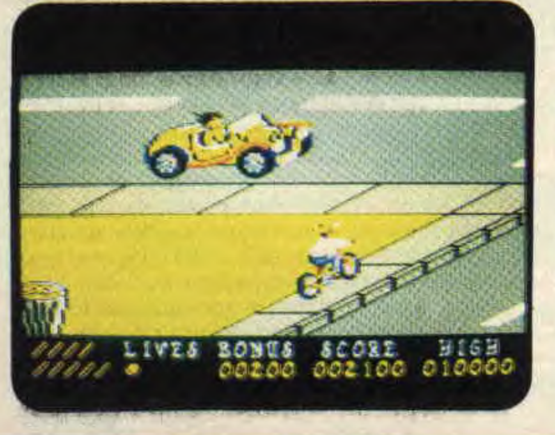


Le jeu le plus attendu de l'histoire de la micro. La campagne de publicité débute un an avant la sortie réelle. L'attente était justifiée, le kid à vélo a tenu ses promesses.





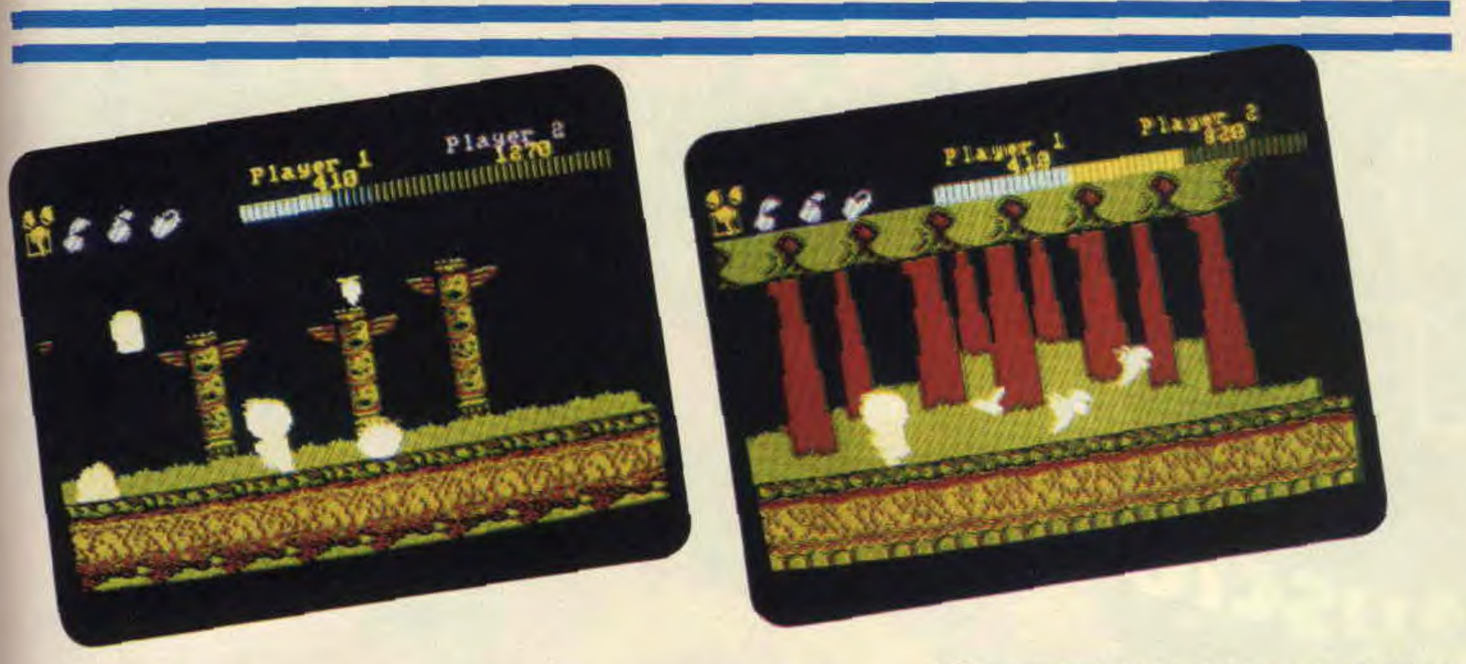
Les rotatives ont fini de tourner. L'encre encore fraîche, j'attrape la liasse de canards et fonce sur mon vélo. Je hais cette banlieue de WASP. Ces gazons léchés, ces trottoirs mal foutus, ces citoyens bon teint, toujours sur mon chemin. Aucun respect pour les travailleurs. Je pédale comme un fou pour livrer ce torchon de Sun en temps et en heure, et personne n'est foutu de me laisser le passage. Il y a toujours un sale roquet qui lorgne mes molets, un skater ahuri incapable de contrôler ses déplacements. Je travaille moi. Sans compter les ménagères-bigoudis-rouleaux à patisserie qui veillent sur le pas de la porte. Mais ce que je déteste le plus, ce sont les sales marmots qui s'agitent dans des karts de luxe. D'ailleurs, je me venge. Je casse les carreaux de tous ceux qui n'ont pas encore souscrit à leur abonnement. Il faut savoir se faire plaisir. Encore si ce quartier rupin était bien tenu, mais même pas ! Il traîne toujours un paquet par ci, un pneu par là. Des tondeuses sans tondeur encombrent les allées. Les trottoirs font désordre, les routes sont encore pires. Ils n'ont même pas été capables de construire leurs bouches d'égout correctement. Quand les voitures ne m'écrasent pas, c'est moi qui m'écrase sur les grilles. Et puis, viser les boîtes aux lettres, en pleine action, du milieu de la route, c'est quasiment impossible. Dix journaux par tournée, sept jours sur sept. Avancer, toujours avancer, pas de répits, chaque jour je bats mon record. A ce train je grillerai tout le monde. Greg Lemon enfoncé. Tout ça pour un ice cream et un soda pop, c'est dur. En fin de tournée je vais zoner de l'autre côté de la rivière, m'entraîner au Gymkhana. Tremplins, ponts, rivières, murets et cailloux, je suis imbattable. Tant pis si les râleurs suppriment leur abonnement. Plus tard, je serai rédacteur en chef. Ah ! j'oubliais, il y a un article super à la rubrique : "critiques de logiciels" dans la dernière édition du Sun. Une boîte anglaise a édité un soft sur les livreurs de journaux. C'est rapide, joli et réaliste, aussi bon, soit-disant, que dans les cafés. Pas d'ice cream cette semaine, j'achète.



PAPERBOY/ELITE/ATARI

Graphisme :	4/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	3/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	4/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	4/4
	16/20
Note :	80 %

SUPER REJETON



Digne fils de Superman et Wonder woman, Wonder boy gambade au pays des fruits et des grenouilles voraces machette en main et skate aux pieds. Aussi mignon sur l'arcade que minable sur l'Amstrad.

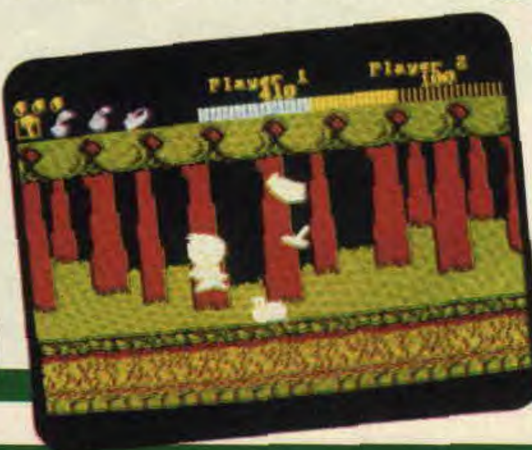
Difficile de s'identifier à cet angelot mal dégrossi, ce blondinet loin du ciel parachuté sur les écrans. Enfin on ne peut pas être Rambo tous les jours et puis, plus c'est petit plus c'est mignon. Notre bébé peroxydé vivotait tranquille au vert paradis des enfants, jusqu'au jour où King, l'affreux de service, s'intéressa à sa petite, toute petite amie. Portant pagne et machette, notre modèle réduit s'ébroue par monts et par vaux à la recherche de Tina, sa fiancée séquestrée. Bref, voilà le chevalier, le méchant et la princesse. Le trio classique à mourir qui sévit dans 90% des jeux et dévoile le délire quasi obsessionnel des programmeurs (fantasme de la femme enchaînée ?). Peu importe, l'intérêt est ailleurs. Notre Lilliputien sautillant entame son périple dans la forêt. Il s'élance du haut de ses un mètre dix à l'assaut des fruits suspendus au-dessus de sa tête : fraises, bananes, raisins et pommes, un vrai panier de la ménagère volant. Mais Wonder boy n'est pas venu ici pour manger mais pour avancer. Sur sa lancée, il saute les rochers, les feux de camps et brise les oeufs géants. Ces pochettes-surprises s'ouvrent sur une machette ou un skate-board. Avec ce dernier, Wonder boy se métamorphose en kid californien protégé par un casque et des genouillères, et surfe sur la mousse. A côté de ces douceurs, l'ennemi veille sous la forme de grenouilles, de serpents et d'abeilles. A sauter ou tuer au choix. La promenade fait place à l'escalade de tapis de mousse suspendus, les rochers déboulent de la montagne. Dans l'arcade, un ogre alléché par la cuisse rebondie de junior bloque le passage vers les pays voisins. Sept pays, sept ogres jusqu'au combat final. Tout cela dans l'arcade car, sur micro, nous nous sommes arrêtés au premier pays faute de combattants. Le joystick se portait pâle : toujours en retard d'un saut et d'une incapacité chronique à la précision. Exaspérant. Résultat, quand il n'est pas grillé par le feu, piqué par les serpents ou les abeilles, il s'épuise sur les rochers . La sentence s'affiche en lettres d'or sur l'écran : manque de vitalité. Pour une fois, les programmeurs ont mis dans le mille. C'est exactement cela qui manque au fil du jeu: la vitalité.

WONDER BOY/ELECTRIC DREAMS/SEGA

Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	1/4
Difficulté :	[illegible]/4
Richesse :	2/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	0/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	1/4
Note :	8/20

40%







UN POUR TOUS





52 semaines aux quinze premières places des charts anglais, Gauntlet bat tous les records. Quatre héros, quatre légendes, réunis dans un labyrinthe d'enfer.

TOUS POUR UN,

Du tréfonds de la Forêt-Noire, des limites de l'empire germanique, de Brocéliande et de Sherwood, ils sont venus, ils sont tous là. Thor, Thyra, Merlin et Questor, quatre légendes vivantes rassemblées pour attaquer le donjon le plus imprenable. Thyra, d'abord, la Walkyrie dont les consoeurs enivrent à l'hydromel les soldats élus des dieux au palais d'Odin. Bouclier et sabre au point, c'est la plus résistante et la plus complète de l'équipe. Questor, l'elfe, un génie de l'air mâtiné de Robin-des-Bois, archet sur l'épaule, il est redouté pour ses pouvoirs magiques. Merlin, dont les sorts neutralisent les adversaires les plus tenaces. Thor, enfin, digne descendant des dieux guerriers germaniques, une masse de muscles qui pourfend l'air de sa hache et ne craint personne à main nue. Dans cette équipée fantastique, les héros avancent de concert à travers les labyrinthes du donjon. Tous pour un, un pour tous, impossible de quitter une pièce si un seul manque à l'appel. Pas question de passer un niveau si l'équipe n'est pas au complet. Gauntlet inaugure les premiers "multiplayers' games", les jeux à joueurs multiples, réellement conviviaux.

Un nouveau venu peut rentrer dans le jeu à tout moment moyennant piécette. Face au quatuor, les escadrons d'ennemis grouillent et se multiplient comme des lapins. Les nids de monstres déversent en continue leur progéniture. Capables de détecter le moindre de vos mouvements, ils se massent à votre approche. Rapaces fantômes et gnomes masqués dans les premiers niveaux pompent votre énergie et bloquent le passage. Ce n'est rien face aux tirs des crapauds vermillon et aux mages roses invisibles par instant. Au hasard des corridors, l'équipée se refait une santé en piquant çà et là des poulets rôtis, des fioles rebondies, des clés voire des trésors. Plus avant dans le donjon se terre l'ennemi le plus intraitable: le spectre. A son abord, les armes classiques sont impuissantes. Le héros meurt rapidement. Seuls les sorts ramassés en chemin et activés par une touche spéciale en viendront à bout. Sur Amstrad les programmeurs ont fait le bon compromis en privilégiant la vitesse et l'animation au détriment des graphismes. Les décors sont carrés et les héros cubiques sont à peine reconnaissables si ce n'est à leur couleur ou à leur arme. Mais le plaisir du jeu est intact. Pour les mordus, GAUNTLET DEEPER DUNGEONS enrichit la partie de 512 niveaux supplémentaires. Dans Gauntlet 2, le combat se poursuit toujours plus acharné dans un labyrinthe mouvant et modulable.

GAUNTLET, GAUNTLET THE DEEPER DUNGEONS, GAUNTLET 2 /US GOLD/ ATARI.







Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	3/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note	15/20

75%

D

NEMESIS, SANS ESPOIR DE RETOUR





"Je fais souvent ce rêve étrange et pénétrant", ainsi débute un célèbre poème de Paul Verlaine, moi, je ne suis pas poète et c'est un cauchemar qui hante mes nuits...

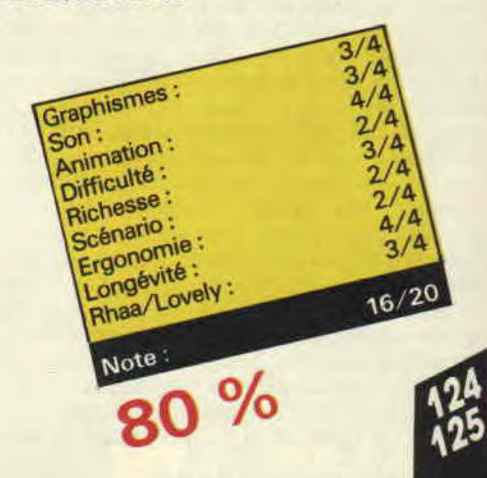
C'est une vision d'horreur, plus effrayante que Massacre à la Tronçonneuse ou Evil Dead. Pourtant, dans mon rêve il n'y a pas de monstre, enfin, s'il y en avait un, ce serait moi. Imaginez, si vous le pouvez, une navette spatiale à tête d'homme et vous aurez une idée approximative de l'être abominable en lequel je me métamorphose quand vient la nuit... Sous cette forme hybride, je suis condamné à errer dans l'espace cherchant à assouvir une hypothétique vengeance.

LA FILLE DE LA NUIT

NEMESIS est la déesse qui personnifie l'esprit de vengeance dans la mythologie grecque, c'est aussi un jeu d'arcades adapté sur CPC. Un jeu terrible qui ne vous laisse jamais tranquille, comme le personnage dont il emprunte le nom. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau, style navette spatiale (celle qui se transforme en scorpion de fumée quand elle vole en éclats). La première épreuve vous permet de choisir votre armement en abattant des séries de boules violettes. En bas de votre écran, s'affiche le nom des armes. Vous pouvez les sélectionner quand elles apparaissent sur un fond vert en appuyant sur la barre d'espace. Un choix tactique vous est donc offert dès le début du jeu. Que choisir ? Le double tir avec l'option et les missiles, le laser surpuissant avec le bouclier à l'avant, mais il faut alors renoncer aux missiles en espérant pouvoir les récupérer en cours de jeu ? De toute façon vous allez mourir... Et c'est là la cause de mes cauchemars. Malgré des efforts désesperés, l'expérimentation systématique de toutes les options, je n'ai pas réussi à dépasser le deuxième tableau. Invariablement je m'écrase contre les petites têtes jaunes en essayant de récupérer un bonus. Des escadrilles de soucoupes volantes me fusillent à bout portant et de gros vaisseaux bleus profitent d'un instant d'inattention pour m'attaquer par derrière... Une horreur !

J'ai tout essayé, même le poke qui me donne des vies éternelles s'avère inutile, car dans le meilleur des cas je me retrouve en début de tableau avec un armement limité. Je suis retourné sur la borne d'arcades pour expérimenter de nouvelles options qui ne me seraient pas venues à l'esprit sur mon CPC... Rien à faire. Le résultat est le même. NEMESIS me résiste irrésistiblement. Et, comme une enfant terrible, elle vient hanter mes nuits, fidèle à sa légende, elle me poursuit, me rappelle mes échecs et me ramène à elle dans un espoir toujours déçu... Je suis prêt à tout pour sortir de ce cercle vicieux, j'irai même jusqu'à offrir un abonnement gratuit au premier qui m'enverra le moyen de venir à bout de cet enfer...

NEMESIS/KONAMI



Graphismes :	3/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	2/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	16/20

80 %

BANAL, BANAL ? BANAL !

Sur un fond de Scrolling vertical, vue de dessus, un petit vaisseau se déplace dans les deux dimensions. Et qu'est-ce-qu'il fait le petit vaisseau ? Eh bien, comble de l'originalité, il tire des bombes et des balles. Les bombes sont pour les ennemis terrestres, pyramides inoffensives, sphères immobiles ou roulantes, lance-missiles, vaisseaux maritimes ou bases octogonales clignotantes rouges et vertes. Les balles sont destinées à tout ce qui vole, soucoupes métalliques virevoltantes, vaisseaux aux tridents blancs, plaques tournoyantes composées d'un alliage indestructible entre lesquelles il faut slalomer, mines volantes, etc. Le but du jeu est d'aller le plus loin possible. Pas de bonus à prendre, aucune tactique à mettre au point. Les décors sont sans surprise, après le survol d'un bras de mer, on se retrouve au-dessus des mêmes paysages que dans les premiers tableaux, seules la taille et l'agressivité des ennemis augmentent.

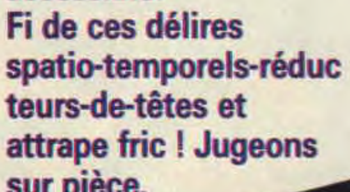
Tout l'attrait de XEVIOUS en borne d'arcades venait de sa rapidité, de la musique et des graphismes fins et réalistes. Qu'en reste t-il dans la version CPC ? Presque rien... La musique se résume en deux notes obsédantes sensées soutenir un suspens qui n'existe pas, la vitesse de déplacement est plus proche de la reptation d'un escargot anémique que de la célérité d'un vaisseau spatial. Restent les graphismes, assez proches de la version originale, ils se déclinent en quatre couleurs mais ne suffisent pas à relever la qualité du jeu au point de chasser l'ennui qui vous saisit au bout d'une demi-heure de jeu...

Le pire, c'est que XEVIOUS n'est même pas nul. Tout juste banal, anodin, le genre de jeu vu des centaines de fois en meilleur (LIGHTFORCE par exemple). Alors que tout ce qu'on demande à un jeu c'est de nous étonner, de nous amuser, de nous sortir de la banalité. Avec XEVIOUS, c'est raté. Créé en 1982, sur borne d'arcades, XEVIOUS innovait dans le genre combat spatial par son scrolling et ses déplacements. Adapté en 1986 sur CPC, il déçoit pour les raisons inverses à celles qui nous l'ont fait aimer...

XEVIOUS/FIL/NAMCO

Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	1/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Longévité :	1/4
Rhaa/Lovely :	1/4
	10/20
Note :	50 %

Oublions la notice. C'est toujours un peu la même chose : dans un futur proche, sur une planète lointaine, les forces du mal font le mal (quoi de plus normal ?). Vous êtes le héros et devez, à grands coups de bombe et de mitraillette, rétablir l'ordre... En bon apprenti super-héros, votre mission s'achèvera par la destruction d'un vaisseau-mère jamais accessible. Fi de ces délires spatio-temporels-réducteurs-de-têtes et attrape fric ! Jugeons sur pièce.







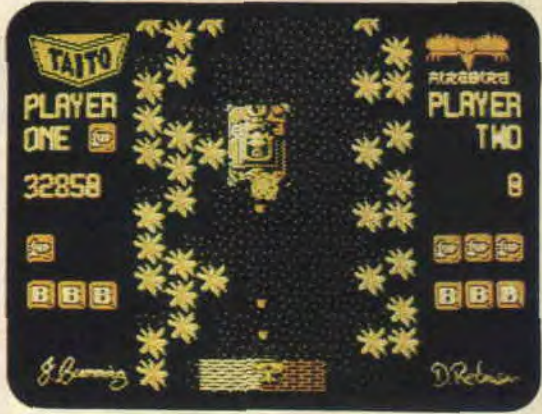


D

HEROS U.S.
CH. MISSION SUICIDE

Du haut de mon CPC, point de vue imprenable sur la bataille, par-dessus mon avion, tel un grand prédateur, je réduis à néant tout ce qui se trouve dans mon territoire...





Noire, jaune et verte, sous les ailes de mon corsaire, la jungle défile. Pilote de chasse, grand as, telles sont mes qualifications. Implacable, doué d'un sang-froid à toute épreuve, voilà mon profil : un profil d'aigle. La guerre tire à sa fin, les événements ne tournent pas en notre faveur. Le commandement suprême fait une nouvelle fois appel à mes services, mauvaise tête mais toujours là quand il s'agit de combattre, j'exige d'assumer seul cette mission suicide. Les généraux rechignent un peu mais finissent par accepter mes conditions, conscients que je suis le seul à pouvoir réussir. Seul face à l'ennemi, je ne dois compter que sur moi, ça tombe bien, c'est ma situation préférée...

VOL AU-DESSUS D'UN CHAMP DE BATAILLE

Premiers obstacles, les avions adverses qui m'attaquent deux par deux, pas de problème, je tire une rafale de mitraillette et les envoie cueillir des noix de coco 300 mètres plus bas. Et puis, c'est l'invasion, des tanks sortent de leur abri, la D.C.A. se met en branle, des escadrilles entières me tombent dessus. D'une seule balle je réduis à l'impuissance les plus dangereux. Je reviendrai les détruire définitivement quand j'en aurai fini avec les moins méchants. En cas de coup dur, j'ai toujours la possibilité de larguer une bombe qui enlève tout ennemi de mon champ de vision. Pour une escadrille d'avions entièrement détruite, je récolte un bonus flottant que je dois aller récupérer et qui m'offre une puissance de feu supérieure, une vie de plus, une bombe supplémentaire ou 1000 points. A moi d'évaluer les risques qu'il y a à aller le chercher en fonction de ma situation...

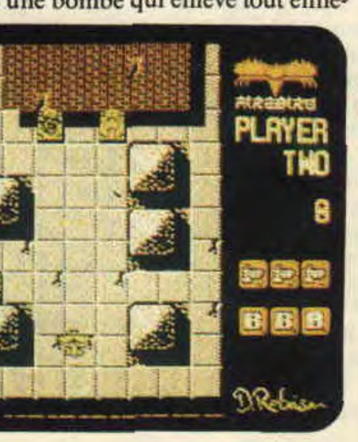
PLEIN LA GUEULE POUR PAS UN ROND

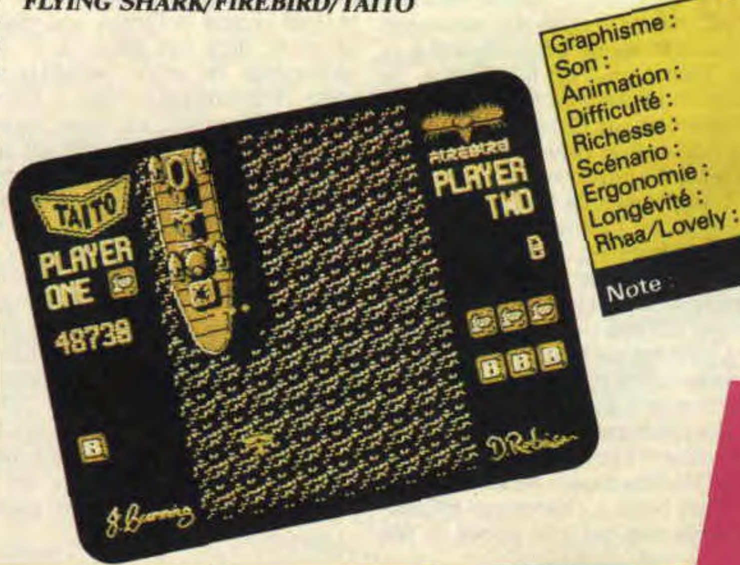
Point culminant de cette première épreuve, l'arme secrète du camp adverse sort d'un hangar et m'envoie des rafales de missiles. L'index crispé sur le bouton de tir, je riposte aussitôt, mais mes balles ne lui font pas plus d'effet qu'un moucheron à un éléphant. Soudain, je crois avoir trouvé la solution et, avec un rictus sardonique au coin des lèvres, je largue une bombe. Rien ne se passe ... Suspens... Une autre rafale... Ouf ! Quatre ronds de fumée c'est tout ce qu'il reste de leur merveilleuse machine à tuer... Fin de la première étape, j'atterris sur un aérodrome allié, juste le temps de compter mes bonus, d'avaler en vitesse un verre de bière et je repars vers de nouvelles aventures...

FLYING SHARK/FIREBIRD/TAITO

65 %

Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	13/20



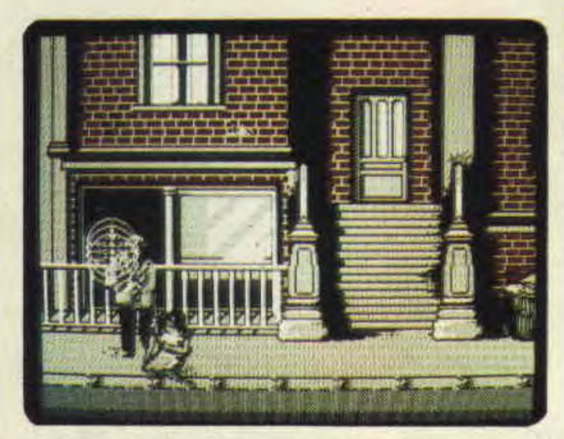


Casse-pipe de luxe pour candidat au suicide. Seul, à découvert face à une armée de mafiosi embusqués dans les coins, le héros tire à vue sur tout ce qui bouge. Toute ressemblance avec un scénario existant ou ayant existé, Empire City par exemple, est fortuite et indépendante de notre volonté.

ALAMBIC ET VIEILLES PETOIRES







1919, le Volstaed Act sonne le glas du commerce libre de l'alcool. Avec le 18ème amendement à la constitution des Etats-Unis, la fabrication, le commerce et la consommation de toutes boissons alcoolisées sont interdites sur l'ensemble du territoire. L'Amérique puritaine et conservatrice du Ku klux Klan donne ainsi naissance au plus gros trafic jamais organisé. L'ampleur de la fraude n'a d'égal que le dispositif policier destiné à la réprimer. Bootleggers contre policiers, mafiosi contre petites frappes, le sang coule sur les trottoirs.

A Chicago, alors que la ville haute s'endort, jalousement lovée autour de ses dollars, dowtown la guerre fait rage. L'homme au bras d'or brasse les cartes dans les arrière-salles embuées par la fumée des Lucky Strikes. Scarface n'est pas loin. Clandés, paris illégaux, prostitution, racket, les malfrats sont prophètes et Alphonse Capone (Al de son petit nom) est leur dieu. Heureusement Mike Hammer, Rock Balboa ou Eliot Ness, à chacun ses références, veillent. Un poids coq qui a la portée de feu d'un porte-avions moyen et l'intelligence d'un canari adulte. Face à lui, une armada de tueurs embusqués aux fenêtres, sur les toits, derrière les palissades ou sous les plaques d'égout. Le danger est partout, la mort se terre derrière chaque tuile, chaque vitre cassée. Il faut avoir la gâchette facile et l'oeil aiguisé. A l'écran, une cible géante cherche sa proie dans un décor à la West Side Story. Immeubles en brique, escaliers de secours apparents et trottoirs défoncés. C'est sans fin: sitôt le premier descendu, un autre apparaît à la fenêtre voisine. Il faut avoir des réflexes aguerris pour couvrir l'ensemble de la scène. D'autant que vous êtes à découvert. Aprés chaque carton une flèche indique la localisation approximative de votre prochain adversaire. Vous avez trois secondes pour le neutraliser. Evitez la fille au bras du gangster sur le trottoir, elle est inoffensive et votre réputation en pâtirait. Le jeu est rapide, accrocheur et aussi réussi sur Amstrad que sur l'arcade. Mais en réalité, sous couvert de réglements de compte à la Hammet, PROHIBITION ou EMPIRE CITY n'est ni plus ni moins un casse-pipe. Remplacez les tüeurs par des gendarmes, un boucher et une maraîchère, et vous retrouverez les jeux de tir de nos campagnes. Moins classe mais tout aussi efficaces.

PROHIBITION/ INFOGRAMES/ EMPIRE CITY 1931/SEIBI KAHIHATSU

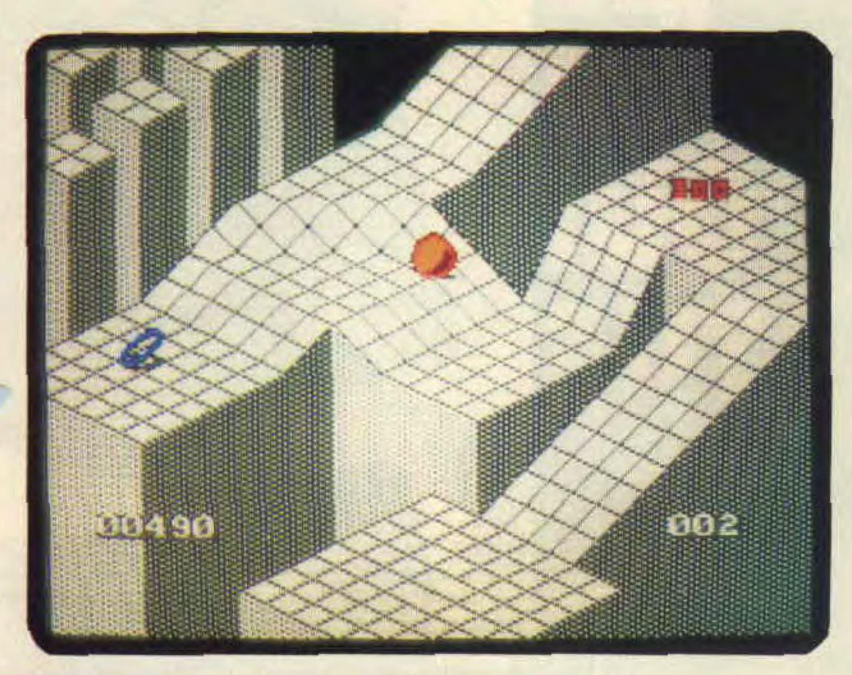
Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	3/4
	14/2

Note : 70%

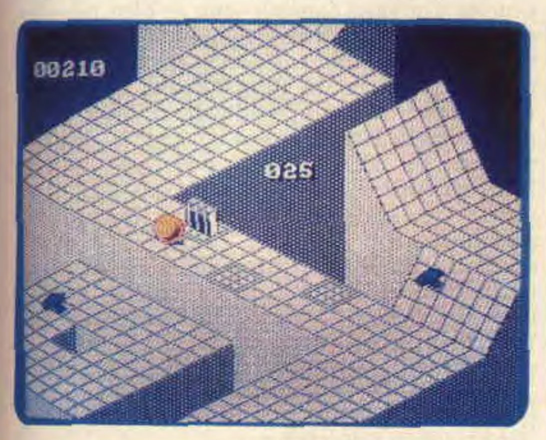


MARBLE MADNESS

Contre-plongées vertigineuses, perspectives délirantes mises en scène dans un chatoiement de couleurs vernissées, MARBLE MADNESS est un des plus beaux jeux réalisés.



Une architecture impossible à la Eisher décrit un univers fantastique fait de passerelles et de corniches où évolue une boule, en permanence sur le fil du rasoir. Sous la paume, la trackball orchestre les mouvements de la boule avec une précision d'orfèvre. La marble déboule sur le damier, glisse, rebondit en respectant les règles de l'inertie. Le moteur du jeu est hyper simple, atteindre le but en un temps record, l'idée est originale et la réalisation parfaite : MARBLE MADNESS avait l'étoffe des jeux promis à une longue descendance. AIRBALL, BOBBY BEARING et GYROSCOPZE, pour ne citer que les plus proches, s'en sont directement inspiré. L'auteur, Marc Cermy qui, à dix-sept ans,





dirigeait les dix-huit programmeurs, musiciens et graphistes d'Atari, a par la suite rejoint le team Sega pour développer la console de la seconde génération. Sur Amiga, Electronic Arts réussit l'exploit de réaliser un modèle aussi fort que l'original. Somptueux. Merlbourne House s'est chargé de l'adaptation sur huit bits. Sur Amstrad CPC, qu'en reste-t-il ? eh bien aussi étonnant que cela puisse paraître, il est possible de reconnaître l'arcade au vu de MARBLE MADNESS CONSTRUCTION SET. Bien sûr, de la couleur on passe au noir et blanc, ou presque, la vitesse est oubliée au bénéfice de l'inertie, les pièges raréfiés et le tout passablement simplifié. Tout cela pour dire que la version Amstrad est calamiteuse face à son ancêtre. Oubliés, les cuvettes verglacées, les tremplins dérapants ou les globos voraces. La boule rouge ne rebondit plus sur ses acolytes, mais s'immobilise dans un assortiment de couleurs bâclé. Si l'on fait abstraction de l'original, il reste un bon jeu un peu lent, certes, mais prenant. Au premier tableau, seules les boules noires bloquent le chemin. Très vite la progression se corse avec un ressort qui vous gobe à la première incartade et une flaque paralysante. Par la suite, pistons et marteaux surgissent du sol pour vous envoyer en l'air ou vous broyer. Enfin vous, c'est-à-dire la boule, ne poussons pas l'identification trop loin. Tuyaux et catapultes prendront la relève. La difficulté donne tout son sel à l'aventure. Mais surtout, comme son nom l'indique, MARBLE MADNESS CONSTRUCTION KIT, permet de construire ses propres tableaux. L'éditeur, rapide et simple, aligne passerelles, précipices et dalles au relief tourmenté en saupoudrant çà et là les bonus. Libre à vous d'imaginer les parcours les plus fous, les constructions les plus délirantes, avec une seule limite, la lenteur de la boule, qui transforme rapidement, ou plutôt poussivement, la partie en mission impossible.

MARBLE MADNESS CONSTRUCTION SET/ MELBOURNE HOUSE/ATARI.



COMMANDO

LE JEU QUI TUE

La guerre, on vous en a parlé, on vous l'a décrite dans toute son horreur, avec son cortège de souffrances et de morts. Mais la guerre sur CPC, ça peut sauver des vies. Pour en savoir plus, lisez ce témoignage...







Depuis tout petit déjà je rêvais à ça ! Tuer des gens. Je me souviens bien. Mon père d'abord (coucou Sigmund), et puis les autres aussi, ils devaient tous y passer, les casse-pieds, les empêcheurs de s'amuser en rond : la concierge qui me donnait des coups de balai quand je m'amusais à glisser sur la rampe d'escalier. Je lui aurais bien fait bouffer ses pantoufles qui sentaient le rassis. Les profs, avec leur air faussement sympa et qui n'hésitaient pas à me mettre un zéro en orthographe, je les aurais déglingués à grands coups de cartable dans la tête. Mais heureusement il y avait ma maman, c'est elle qui m'empêchait de faire des bêtises.

DIALOGUES

"Calme-toi mon petit Pierre", qu'elle me disait.
"Tu ne dois pas faire de mal aux gens, sinon on te mettra en prison."
"Et pépé, alors, il en a bien tué, lui, des gens, même qu'il me l'a raconté."
"Oui, mais c'était pendant la guerre, et pendant une guerre on a le droit de tuer..."
Alors je me suis mis à rêver de la guerre et puis, j'ai grandi... Que faire ? Pas la moindre petite guerre à l'horizon pour suivre l'exemple de pépé. L'armée? J'ai bien essayé, mais j'ai passé plus de temps à faire du nettoyage qu'à apprendre à me battre.

MERCI MAMAN

C'est encore une fois ma maman qui m'a sauvé. Pour calmer mes ardeurs destructrices, elle m'a conduit dans une salle de jeux et m'a placé devant une machine dont le nom s'étalait en lettres de sang : COMMANDO. J'étais un guerrier, un vrai de vrai, avec un uniforme vert, une grosse mitraillette, et des grenades. Je devais traverser une jungle peuplée d'infâmes ennemis vêtus de bleu, mon but était la destruction de leurs camps qui infestaient la région. Je restais coincé devant la machine qui avalait mes pièces de dix francs. Toutes mes économies y passèrent, mais j'étais heureux. Mon rêve se réalisait enfin. Pourtant, mon bonheur fut de courte durée. En effet, comment pouvais-je assouvir mes pulsions lorsque les salles de jeux étaient fermées ? Une seule solution, le CPC. Bien sûr, les personnages sont plus petits, les graphismes moins précis et le scrolling approximatif. Mais quand on est un tueur comme moi, ce qui compte, c'est de tuer. Et croyez-moi, dans COMMANDO je tue. Une chose me gênait cependant : la mort, enfin, je veux dire, MA mort. Après de longues recherches, je trouvais le truc et comme je ne suis pas un chien, je vous livre le secret :

POKE&14C0,255:POKE&5C36

(pour plus d'informations voir la rubrique POKE)

COMMANDO/ELITE/CAPCOM



Graphisme :	2/4
Son :	3/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	2/4
	12/20
Note :	60 %



BRUCE LIT

AAIIITEEEIII !!! C'est la retranscription approximative du cri paralysant utilisé par les ceintures noires septième dan de karaté... Inutile d'essayer de le pousser en jouant à YE AR KUNGFU sur votre CPC ou en salle d'arcades, vous risqueriez de vous faire embarquer par le SAMU...

Prenez plutôt votre joystick à pleine main, faites le vide zen dans votre esprit matérialiste de jeune Européen, fermez les yeux et par la magie de l'imagination, transportez-vous au Japon. C'est pas dur, essayez. Si vous n'y arrivez pas du premier coup, allez louer une cassette vidéo d'"Opération Dragon" le chef-d'oeuvre de Bruce Lee, visionnez-le quatre ou cinq fois de suite, retenez la technique et l'état d'esprit et revenez lire cet article...

UN...

C'est face à un temple boudhiste, honorable combattant, que vous allez devoir réussir la première épreuve. Afin d'éprouver vos capacités et pour vous permettre de progresser dans votre art, vous devrez affronter des karatékas de plus en plus forts... Le premier combat ne devrait pas vous poser de problème. Votre adversaire est un gros bonhomme qui doit passer plus de temps à manger du canard laqué accompagné de riz cantonnais et arrosé de saké qu'à s'entraîner et suivre la voie de l'ascèse et de la méditation, condition sine qua non de tout bon combattant. Un conseil, ne vous laissez pas impressionner par son magnifique vol plané en début de jeu, restez calme et serein comme le rossignol sur sa branche par une belle matinée printanière, entonnez votre plus beau sifflement, ajustez bien vos coups et l'affaire est dans le sac.

DEUX

Le deuxième combattant, vêtu d'un splendide kimono rouge, vous donnera plus de mal. D'abord, il vous envoie deux ou trois chourikens (il s'agit de petits cercles de métal, hérissés de trois pointes acérées et meurtrières dignes de l'esprit retors et inventif des Japonais). Pas de panique ! En poussant le joystick vers le haut ou vers le bas (sans appuyer sur le bouton de feu) vous parviendrez à les éviter. Ensuite vous disposez de toute la panoplie des coups classiques pour vous débarrasser de lui. Mais méfiez-vous, dès que vous commencez à le toucher il s'éloigne daredare et en profite pour renvoyer ses abominables chourikens... Par contre si vous arrivez à le coincer dans un coin, alors là, c'est un véritable régal : coups de pied à la face, fente en avant agrémentée d'un double atemi au plexus et balayage simultané vous assureront la victoire...

TROIS... PARTEZ...

Ne me demandez surtout pas comment faire pour abattre le troisième homme. Je n'en sais rien, il est trop rapide pour moi et son nunchaku est bien plus solide que mon pauvre crâne. Si vous réussissez à trouver une tactique efficace, n'hésitez pas à écrire au journal, en récompense, je vous enverrai un joli prospectus sur le Japon avec plein de photos...
YE AR KUNG-FU/IMAGINE/KONAMI



Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	13/20

65 %

D

LE TEMPS DES PIRATES





Cabine-cockpit accueillant des cartes logiques

Cafés, frites, préservatifs, flippers ou vidéo, l'automatique ratisse large pour un maigre bénéfice. Toutefois le piratage est là pour sauver la profession ; de la Corée à l'Italie, les fausses-vraies cartes prospèrent.

Au fond d'une arrière-cour crasseuse de banlieue, les cartes de circuits intégrés importées du Japon ou de Corée s'entassent dans les cartons dans un désordre de fers à souder et de composants. Deux employés mettent la dernière touche à DOUBLE DRAGON. Un meuble standard, trois ou quatre tableaux de bord escamotables, un écran, il ne reste plus qu'à placer la carte X. Si les géants japonais ou américains inondent le monde de leurs vidéos, les Français, eux, se contentent d'importer et d'assembler les machines pour les revendre, voire les exploiter. A l'affiche des gros calibres : Sega, Bally, Atari, Capcom, Taito, SNK, Nintendo, Konami, Tatsumi, Tecmo et éventuellement un Italien ou un Espagnol tel Joctronic.

Mais de Français, point. Valadon à Chalon-sur-Saône s'était lancé dans l'aventure avec Bagnard pour virer rapidement du côté du béton et de l'agro-alimentaire, plus juteux. L'investissement et les coûts de fabrication étaient impossibles à amortir sur le seul marché français. Une centaine de salles de jeux dont une quinzaine à Paris, deux mille exploitants en tout avec les cafés et les centres commerciaux. La profession se remet mal de la surtaxe imposée par l'Etat. Devant le coût de certaines arcades, cent vingt mille francs pour les cockpits les plus sophistiqués, les exploitants se sont rabattus sur les meubles droits et le piratage. 60 à 80% des machines font tourner des cartes copiées en Corée. Un bout de scotch, au besoin, annonce le nouveau jeu. MISS PAC MAN devient OPERATION WOLF, GALAXY RANGER s'est mué en TIGER ROAD. En comparaison, le piratage sur micro est du petit sel, une entreprise d'épiciers mal organisés qui chipotent sur quelques centaines de francs. Et comme les roms sont intégralement reproduites, copyright compris, il est impossible de déceler le vrai du faux, si ce n'est par le prix. Les fabricants paraissent si peu empressés à défendre leurs droits que tout le monde est persuadé qu'ils se piratent eux-mêmes. Quant à vous, si le business vous tente ou juste pour le plaisir de posséder votre propre jeu d'arcades, comptez 2500 francs pour le meuble, et de 3000 à 1000 francs pour la carte. Certaines ventes aux enchères sortent les petits bijoux des débuts, style SPACE INVADERS pour cent francs. Parfois même en état de marche.

Au palmarès du tiroir-caisse, les courses de voitures et les simulateurs emportent toujours le premier prix et si PAC MAN reste le plus gros succès de l'histoire, la dernière mouture en trois dimensions PAC MANIA fait un bide retentissant. Côté technique, peu de changements spectaculaires depuis l'origine. Les vidéodisques type ASTRON BELT ou DRAGON'S LAIR ont fait exploser la qualité des jeux mais les lecteurs étaient trop peu fiables. Alors en attendant le paiement par cartes comme au Japon, les grandes nouveautés sont mécaniques avec les cabines à suspension hydraulique tels AFTER BURNER ou les voitures et motos type OUTRUN ou HANG ON réalisées avec des pièces détachées de Yamaha. Les machines à sous périodiquement autorisées puis interdites sont maintenant acceptées dans les casinos. Légalement, car sur le terrain elles fleurissent anarchiquement comme à Toulouse qui, aux dernières nouvelles, comptait cinq cents machines en activité. Autre milieu, autre métier. Des flippers aux vidéos, en passant par les fléchettes électroniques (darts) ou les distributeurs de préservatifs, frites ou cafés turcs, la profession a de quoi vivre sans se lancer dans une business encore limité aux 138 casinos.



DE L'ARCADE AU MICRO

Il est frais mon poisson, elle est belle ma salade , il est du jour mon fromage. Plus qu'une inspiration, les jeux d'arcades sur micro sont un argument de vente. C'est le règne du big business, la qualité répond rarement à l'appel.

Chaîne de montage des cartes logiques chez CAPCOM

La micro lui doit tout, les plus beaux jeux, les hits les plus juteux sont nés sur arcade. BREAK OUT, PAC MAN, DONKEY KONG ou SPACE INVADER ont lancé la folie des jeux vidéo. D'abord repris sur les consoles de la première génération, Atari 2600, Mattel Intellivision, Colecovision et consorts. La micro a pris la relève pour voler de ses propres ailes et créer ses jeux. Si les jeux d'arcades reviennent en force depuis deux ans sur vos écrans, c'est avant tout parce que c'est l'appât marketing des gros éditeurs qui achètent à prix d'or les licences et les droits d'adaptation. Parmi les premiers à se lancer dans le créneau, Elite reprend, entre autres, COMMANDO, 1942, GHOST'N GOBLIN'S ; Activision sort ENDURO RACER, QUARTET, WONDER BOY ou encore SUPER SPRINT. La palme revient à US Gold et Imagine qui adaptent une trentaine de titres dont GAUNTLET, OUTRUN, XEVIOUS, ARKANOID, DONKEY KONG, GREEN BERET, YE AR KUNG FU, RASTAN, GRYSOR, etc. Sur l'ensemble combien de conversions bâclées, d'adaptations minables pour un PAPER BOY ou un ARKANOID réussi. Il y a un malentendu au départ. Là ou parfois un programmeur seul bidouille à ses heures perdues, chez Konami, 180 programmeurs oeuvrent à plein temps, par équipes de dix-huit pendant un an pour la réalisation d'un titre. Et puis le meilleur programmeur sur Amstrad ne peut rivaliser avec la technologie d'une arcade. Face à 6 Ko et un Z80 célibataire capable d'accepter tableur, traitement de texte, jeux d'action et jeux d'aventures, le jeu d'arcades dispose pour lui tout seul de méga octets de mémoire et de plusieurs processeurs spécialisés. Au coeur des bornes d'arcades des circuits intégrés programmés en Rom, des cartes entièrement optimisées permettent d'obtenir la vitesse maximum, l'animation la plus déliée, les meilleurs effets sonores. Un processeur gère les sprites, un autre prend en charge la musique. Pour SPACE HARRIER de Sega, quatre 68000 et deux megas de graphisme orchestrent les mouvements du soldat ailé aux prises avec la chenille géante.



Sans parler des jeux sur vidéodisque, style DRAGON'S LAIR, qui enchaînait trente-huit séquences sur vingt-cinq minutes d'animation. Enfin, les écrans à très haute définition font flasher les couleurs, loin des ridicules 160 par 200 en seize couleurs sur le monteur de l'Amstrad. Adapter une telle technologie sur huit bits relève du jeu de massacre. Que va-t-on sacrifier en premier, la musique, la vitesse ou le nombre de tableaux ? Le programmeur essaye d'abord de capter l'essence du jeu, l'atmosphère de l'action. Des heures de jeu sur la borne d'arcades pour tout reprendre à zéro ensuite.



DE L'ARCADE AU MICRO



Hormis la carte de l'univers, une description des lieux et parfois un détail des sprites, les listings fournis par Sega ou Capcom n'apportent rien au développeur ; la retranscription des codes sources prendrait des heures, mieux vaut tout refaire en tenant compte des contraintes de l'Amstrad. Ainsi Software studio, la branche de développement d'Activision en Grande-Bretagne essaye d'abord de retranscrire la sensation de la course dans ENDURO RACER, l'ivresse du vol pour AFTER BURNER. Une fois l'animation mise en place, les graphismes et la musique se partageront les miettes de mémoire encore disponibles. Quelle que soit la perfection du modèle, la réussite du jeu dépend entièrement du nouveau programmeur. Les fabricants d'arcades se préoccupent d'ailleurs assez peu du résultat. En fin de parcours, ils vérifient surtout que leur nom est bien cité et bien orthographié sur la jaquette. Pour les éditeurs, la qualité paraît souvent tout aussi accessoire. OUTRUN est mauvais sur Amstrad mais OUTRUN se vend à 300 000 exemplaires. "Le succès d'un jeu dépend à 40 % du titre, 30% de la publicté, 15% des critiques (sic!), le bouche à oreille fait le reste", affirme Thierry Braille, directeur de produit chez Us Gold. Les enchères montent vite pour obtenir le meilleur titre du moment qui s'arrache à coups de millions. Activision aurait payé 250 000 dollars pour AFTER BURNER qui sortira en fin d'année. Plus qu'un film, une série télévisée ou une bande dessinée, le label commercial est synonyme de succès commercial. INDIANA JONES ou STAR WARS ont acquis leurs lettres de noblesse sur arcades avant d'atterrir sur micro. Tant et si bien que Ocean qui a acquis les droits de ROBOCOP pense d'abord sortir une version arcades développée par Konami. Les liens se resserrent entre éditeurs de softs et fabricants d'arcades. Gremlin's Graphics achève RAMRODE destiné d'abord aux arcades. A l'inverse, SHANGAI d'Activision le jeu de patience inspiré du Mah Jong, va être adapté sur arcades. Infogrames est en négociation pour trois de ses titres. STARGLIDER de Rainbird sommeille dans les cartons de Bally, qui a échoué pour obtenir la licence d'une des puces de l'Amiga.

Tous les fabricants japonais commencent à regarder de très près le marché du soft américain. Konami et Capcom se sont déjà lancés sous leur marque, Data East développe depuis toujours arcades et logiciels. Les éditeurs français semblent un peu absents de la partie. Seul Infogrames, a sorti PROHIBITION, un vrai-faux EMPIRE CITY 1931 de Sebi Kahihatsu. Le résultat est superbe, une copie de l'original. Officiellement aucun accord n'a été passé, le jeu s'est juste inspiré du titre. Mais si tout le monde a fait le rapprochement, Infogrames s'est bien gardé de citer le nom. Pas vu, pas pris. Et que dire de cet anonyme qui a visité il y a peu l'importateur de Sega en France ? Son but : louer AFTER BURNER pour l'adapter sur micro. Alors qu'Activision débourse un million de francs lourds pour utiliser le titre, un original bidouille dans son coin. Savoureux.



BIENTOT SUR CPC...

...ez.
...ainement.
...ssamment sous
...n, dans les semaines
...ui viennent, enfin,
...vant la fin de l'année
...i tout se passe bien.
Les pubs sont déjà
lancées, le rouleau
compresseur marketing
en marche, pour le jeu
on verra plus tard.

Personne n'a oublié PAPER BOY annoncé plus de douze mois avant sa sortie réelle. Attention arnaque ! Ne pas prendre les enfants du bon dieu pour des canards sauvages, les vessies pour des lanternes, les sardines pour du caviar, enfin les photos d'arcades pour les écrans de l'Amstrad. Affichée en gros, accompagnée d'un tout petit astérisque, dans le meilleur des cas, qui précise "arcade version", l'arcade est là pour vous faire baver d'envie. Publicité mensongère ou enjolivement de bon aloi pour faire rêver le lecteur, lequel, à la sortie du jeu, tombe de haut, des écrans haute résolution de l'arcade au 160 par 200 de l'Amstrad. Plus dure sera la chute. En attendant, voici, en avant-première, les arcades de l'année qui vont bientôt être adaptées sur CPC...

CAPCOM ... READY ... GO !

- TIGER ROAD, dans le Japon ancestral vous incarnez le rôle d'un guerrier évoluant dans un parcours initiatique semé d'embûches. A coups de hache vous devrez affronter des monstres et des guerriers, et faire preuve d'adresse et de réflexes... Classé huitième au hit-parade des joueurs aux Etats-Unis, ce jeu sera bientôt adapté sur CPC par Go...

- BLACK TIGER, le nom ressemble beaucoup à celui de TIGER ROAD. Le jeu aussi, et c'est un peu normal puisqu'ils sont tous les deux issus de la firme nippone Capcom. La version CPC sera aussi réalisée par Go qui a passé un accord avec Capcom.

- 1943. Les simulations de combat aérien marchent bien en France; après FLYING SHARK (voir la critique du soft dans le dossier) et 1942, (l'adaptation sur CPC était si mauvaise que j'ai préféré ne pas vous en parler), voici 1943 (Go/Capcom).

- STREET FIGHTER, numéro un au Japon, reprend l'éternel combat de rue à base de karaté; la version sur borne d'arcades (Capcom) offre l'originalité de frapper des coups réels sur des espèces de punching-balls intégrés sur le tableau de bord de la borne. Plus vous tapez fort, plus le coup porté par le karatéka que vous incarnez à l'écran aura d'impact sur votre adversaire. On se demande bien comment Go qui doit faire l'adaptation sur CPC va restituer cet aspect du jeu ???...

- SIDE ARMS, c'est le TCHAC TCHAC POOM POOM intersidéral classique dont le seul intérêt réside dans la qualité des graphismes et la rapidité de vos réflexes. Cette fois-ci, l'extraterrestre envahisseur de service s'appelle Bozon et vous, les héros intrépides sans peur et sans reproche, répondez aux doux blazes de Lieutenant Henry et Sergeant Sanders... (Sidearms/Go/Capcom)

- ROADBLASTERS. Dans un futur proche, au volant d'un bolide rouge, vous participez à la dernière course opposant les tenants du bien et du mal. En cours de route, la compétition de vitesse se transforme en combat urbain. Agréable à jouer, surtout dans la version cockpit, ce jeu n'est cependant pas d'un grand intérêt. (Roadblasters/Go/Capcom)

NUMBER ONE

En tête des hits américains, OPERATION WOLF de Taito renoue avec une tradition un peu oubliée des jeux d'arcades. En effet, depuis quelques années les programmeurs se cantonnaient dans les combats intergalactiques ou les simulations de conduite. OPERATION WOLF vous met dans les mains une reproduction d'une mitraillette lance-grenades d'un parfait réalisme. Le scénario est classique mais la conception graphique est remarquable. L'adaptation sur CPC sera faite par Ocean.

SIMULATIONS

- AFTER BURNER. Impressionnant ! Il faut au moins une fois dans sa vie avoir l'audace de rentrer dans le cockpit d'AFTER BURNER. Les sensations éprouvées sont dignes de celles que l'on peut éprouver sur un grand-huit. La rapidité de jeu est phénoménale et le réalisme des graphismes saisissant. Selon certaines rumeurs, les techniciens de Sega se seraient largement inspirés d'un film tourné par la NASA et destiné à l'entraînement de vrais pilotes... Le jeu sur micro (Activision) sera forcément décevant pour tous les habitués de la borne d'arcades.

En bref

ACTIVISION
R-TYPE, Nitendo
RASTAN, Taito
VICTORY ROAD
CHAMPIONSHIP SPRINT, Atari
GAMES
KARNOV, Data East
LOCK ON, Data East
FIRE TRAP,Data East
US GOLD
HALLS OF KAYROS,
DESOLATOR
sur Micro, Sega
GO
BYONIC COMANDO,
Capcom
OCEAN
PHANTYS, SNK